Warcraft II™

Ondas de Terror

Garantia e Limitações de Uso
A garantia consta do contrato do usuário final anexo. Sem prejuízo das limitações constantes no contrato de usuário final, você está autorizado a utilizar este produto para o uso próprio, mas não pode vender, nem transferir reproduções do manual do software para outros de forma alguma, assim como não pode alugar, nem fazer lease do produto para outros sem permissão prévia, por escrito, da Blizzard Entertainment.

As marcas de titularidade da Warcraft e Blizzard Entertainment são registradas na U.S. Patent and Trademark.

Blizzard Entertainment
P.O. Box 18979
Irvine, CA 92713

World Wide Web http://www.blizzard.com

Sumário

INÍCIO

EQUIPAMENTOS NECESSÁRIOS

Computador: 100% compatível com IBM/PC, com processador 486/33 Mhz ou superior e, pelo menos, 8 MB de memória.

Sistema Operacional: Você pode jogar o Warcraft II usando o MS-DOS 5.0 ou superior , o Windows 95 ou o Windows 3.1.

Controles: Teclado e mouse 100% compatíveis com Microsoft.

Unidades: Disco rígido e unidade de CD-ROM. Para ver as animações, será necessário que sua unidade de CD-ROM tenha dupla velocidade ou seja mais veloz.

Vídeo: O Warcraft II exige uma placa SuperVGA compatível com VESA. A Blizzard recomenda que se utilize uma placa de vídeo bus local (PCI ou VLB).

Som: O Warcraft II aceita Sound Blaster, General MIDI, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Microsoft Sound System e placas compatíveis. Para que a música tenha a qualidade de um CD durante o jogo, a unidade de CD-ROM e a placa de som devem estar configuradas para Redbook Audio.

INSTALAÇÃO NO WINDOWS 95

Coloque o CD na unidade de CD-ROM. Se o seu computador tiver a função AutoPlay, um menu do Warcraft II aparecerá na tela automaticamente. Selecione "Instalar Warcraft II" para dar início ao programa de instalação. Siga as instruções na tela para instalar o Warcraft II no seu computador. Após a instalação, você terá a opção de adicionar um atalho para o Warcraft II no seu menu Iniciar.

Se seu computador não tiver a função AutoPlay, abra a pasta "Meu Computador" e selecione a letra da unidade de disco que representa a sua unidade de CD-ROM. Clique duas vezes no ícone Instalar.

INSTALAÇÃO EM MS-DOS E WINDOWS 3.1

Se você estiver executando o Windows 3.1, vá para o MS-DOS antes de instalar o Warcraft II.

Coloque o CD na unidade de CD-ROM (geralmente unidade D ou E) e especifique esta unidade (digitando "D:" ou "E:" e pressione Enter). Quando o novo prompt for exibido, digite "INSTALAR" e pressione [Enter]. Siga as instruções na tela.

Para jogar, verifique se você está no diretório onde o Warcraft II foi instalado, geralmente C:\WAR2. Digite WAR2 [Enter] para iniciar o jogo. Se o Warcraft não funcionar, consulte a seção "Como Solucionar Problemas" ao sair para o MS-DOS antes de executar o programa. Para fazer isso no Windows 95, selecione "Desligar" no menu Iniciar e, em seguida, "Reinicializar o computador no modo MS-DOS".

COMO SOLUCIONAR PROBLEMAS

P. O programa de Instalação é desligado quando detecta a placa de som.

Selecione a placa de som manualmente e use a opção "Instalar Manualmente" para configurar a placa de som. Se estiver usando o Windows 95 ou o Windows 3.1, tente sair para o MS-DOS antes de executar o programa. Para fazer isso no Windows 95, selecione "Desligar" do menu "Iniciar" e, em seguida, "Reinicializar o computador no modo MS-DOS".

P. Quando inicio o jogo, recebo a mensagem "Memória Insuficiente".

Para jogar o Warcraft II, o seu sistema necessita de 8 MB de memória. Se estiver jogando o Warcraft II no Windows 95, feche todos os outros programas para liberar mais memória. Se estiver jogando no DOS, certifique-se de que não possui memória cache de disco, como SmartDrive, carregada no seu arquivo Autoexec.bat.

P. A introdução e as cenas de corte não aparecem.

Para exibir as animações, faça a Instalação Completa ou coloque o CD Warcraft II na unidade CD-ROM.

P. A introdução não é exibida com nitidez e deixa riscos na tela.

Sua placa de vídeo ou sua unidade de CD-ROM não são rápidas o suficiente para suportarem a animação. A Blizzard recomenda uma unidade CD-ROM de velocidade dupla ou mais veloz e uma placa de vídeo bus local (PCI ou VLB). É provável que uma Instalação Completa do Warcraft II no seu disco rígido melhore a apresentação das animações no seu sistema.

P. Meu som não funciona.

Se estiver tendo problemas com a placa de som, execute o programa Setup (Instalação) que acompanha o Warcraft II e verifique a configuração da placa de som. *A maioria dos problemas com o som é resultado de configurações erradas.*

P. O mouse não funciona.

Se o mouse não estiver funcionando, verifique se o driver de mouse do DOS está carregado. O Windows tem drivers de mouse que não funcionam em outro ambiente que não o Windows. Tente carregar um driver de mouse digitando MOUSE [Enter] antes de iniciar o jogo. Consulte a documentação que acompanha o mouse se continuar tendo problemas.

P. O jogo continua não funcionando corretamente.

Se você ainda estiver tendo problemas, consulte o arquivo README.TXT. Use o utilitário INSTALAÇÃO.

SUPORTE TÉCNICO BRASOFT

Para questões referentes ao WarCraft II, entre em contato com o Suporte Técnico BraSoft. Para maiores informações, veja o cartão anexo.

SERVIÇOS DE ASSISTÊNCIA ON-LINE BLIZZARD

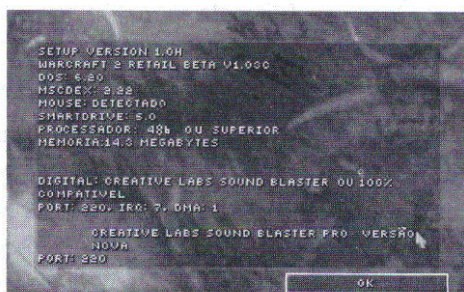
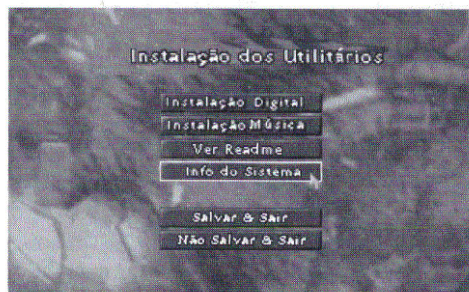
A *Blizzard Entertainment* publica notícias, novas versões, demos de produtos, revisão assistência técnica e muito mais nos seguintes serviços on-line.

America Online:	Industry Connection. Palavra-chave "BlizzrdEnt," Endereço: BlizzrdEnt
Compuserve:	Game Publishers Forum (GO GAMEDPUB) Blizzard Entertaiment.
Internet:	support@blizzard.com
World Wide Web:	http://www.blizzard.com

SERVIÇOS ADICIONAIS

Endereço: Suporte ao consumidor, Blizzard Entertainment P.O. Box 18979 . Irvine, CA 92713

ANTES DE SOLICITAR ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Consulte a seção "Como Solucionar Problemas" antes de ligar para a assistência técnica. Recebemos muitos telefonemas diariamente e poderemos ajudá-lo de forma mais eficiente se você executar o utilitário Instalação e copiar a informação que aparece em Informações do Sistema.

TUTORIAL

INICIAR JOGO COM UM JOGADOR

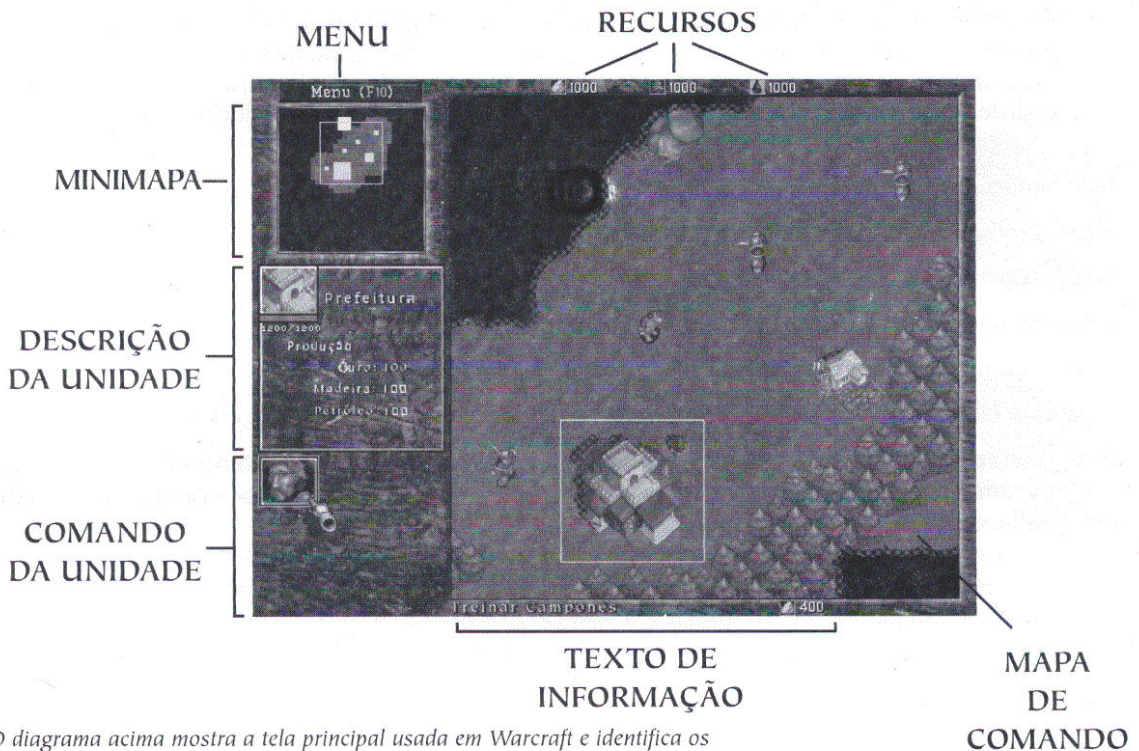
1. O jogo começa com uma introdução gráfica ao mundo do Warcraft II: Ondas de Terror.

   Se você quiser pular a introdução, pressione a barra de espaço ou clique o botão esquerdo do mouse. Após a introdução, você irá direto ao menu principal do Warcraft II.

2. Clique na opção Single Player Game (Jogo para1 Jogador) ou digite "S" para iniciar o jogo. Você vai notar que a letra "S" no primeiro cenário tem uma cor diferente do resto da mensagem. Esta letra de cor diferente é um atalho: quando você pressionar esta letra, não precisará clicar o mouse. Esta convenção é usada no jogo inteiro. Você será agora levado à tela Scenario (Cenário).

3. Clique em New Campaign (Nova Campanha). Agora você vai para a tela Race Selection (Seleção de Raça).

4. Comande os humanos, selecionando Human campaign (campanha Humana). Haverá uma breve descrição da sua primeira tarefa e depois você será levado para a tela principal do jogo e a tela Command (Comando).

MENU
RECURSOS
MINIMAPA
DESCRIÇÃO DA UNIDADE
COMANDO DA UNIDADE
TEXTO DE INFORMAÇÃO
MAPA DE COMANDO

O diagrama acima mostra a tela principal usada em Warcraft e identifica os elementos importantes do jogo. Veja descrição na próxima página.

RECURSOS NATURAIS

Os recursos são a madeira, o ouro ou o petróleo disponíveis para o treinamento das várias unidades, e para serem usados como material de construção.

TEXTO DE INFORMAÇÃO

Esta seção fornece informação detalhada sobre quaisquer botões, unidades ou edifícios que você selecionar.

DESCRIÇÃO DA UNIDADE

Esta seção fornece informação detalhada, incluindo dados estatísticos, sobre quaisquer edifícios ou unidades individuais selecionados na janela Mapa de Comando.

COMANDOS DA UNIDADE

São diferentes comandos disponíveis a serem usados pela unidade: construções, ataques e outros.

MINI MAPA

Este mapa é uma vista aérea do Mapa de Comando. Este mapa possibilita a você ver toda a área de uma só vez. Seus edifícios e unidades vão aparecer como quadrados verdes. Outras unidades e edifícios aparecerão em cores diferentes. A quantidade de detalhes neste mapa aumentará à medida que você for explorando os territórios ao redor do seu povoado.

MAPA DE COMANDO

Este é o principal campo de batalha. Aqui você verá, em grandes detalhes, os eventos que se desenrolam nas áreas ao seu redor. Você pode selecionar unidades ou edifício nesta tela usando o mouse. Quando você tiver selecionado uma unidade, ela será circulada por uma caixa verde. Isto significa que a unidade está pronta para receber e obedecer suas ordens.

MENU

Este botão abre o menu Options (Opções) do Warcraft.

Save (Salvar): Para salvar o jogo atual.

Load (Carregar): Para carregar e continuar um jogo previamente salvo.

Options (Opções): Para alterar o Som, a Velocidade e as Preferências.

Help (Ajuda): Para acessar uma lista de teclas e Dicas.

Scenario Objectives (Objetivos do Cenário): Para rever os objetivos do cenário.

End Scenario (Terminar Cenário): Para Reiniciar, Render-se, Ir para o Menu Principal ou Sair do Programa. Quando estiver jogando com um único jogador, para fazer uma pausa no jogo em qualquer momento, basta clicar no Botão Menu.

CRIANDO SEU POVOADO

Você criará um povoado de baixo para cima. No centro do Mapa de Comando, você verá uma Town Hall (Prefeitura), uma Farm (Fazenda), três Footmen (Soldados) e um Peasant (Camponês).

1. Coloque a seta sobre a Prefeitura. Quando estiver em cima de uma unidade ou um edifício no Mapa de Comando que possa ser selecionado, a seta se transformará em uma lente de aumento.
2. Selecione a Prefeitura. Quando você seleciona uma unidade ou edifício, um quadrado colorido destaca a sua opção. Uma descrição aparece à esquerda do Mapa de Comando, na área "Descrição da Unidade".

COMO TREINAR OS CAMPONESES

3. Coloque a seta sobre o ícone Peasant. As palavras Train Peasant (Treinar Camponês) aparecerão na área do Texto de Informação. Observe que o custo de treinar esta unidade aparece do lado direito da área do Texto de Informação. O custo de construção e manutenção também aparecerá nesta área.
4. Clique no ícone Peasant. Isto dá início ao processo de treinamento do seu camponês. Observe que o seu progresso aparece na área Descrição da Unidade.
5. Após o treinamento, o Camponês aparece no Mapa de Comando.

6. Se você tentar treinar outro Camponês, verá a mensagem **Not Enough Food... Build More Farms (Não há comida suficiente...Construa mais fazendas na área)** na área de Texto de Informação.
7. Para ver seu suprimento atual de alimento, selecione uma Fazenda. A taxa de produção e consumo aparece na área de Descrição de Unidade. É necessário ter comida disponível para treinar mais unidades. Para aumentar o suprimento de alimentos para o seu povoado, é necessário construir outra fazenda. Cada Prefeitura sustenta uma unidade e cada Fazenda fornece comida para quatro unidades.

COMO CONSTRUIR EDIFÍCIOS

1. Selecione um Camponês.
2. Coloque a seta sobre o ícone Build Basic Structure (Construir Estrutura Básica) e selecione esta opção. Isto fará as opções aparecerem.
3. Mova o mouse sobre os ícones e selecione o ícone Build Farm (Construir Fazenda) na área do Texto de Informação. Uma fazenda, colorida de verde, aparecerá no Mapa de Comando representando o espaço necessário para construir esta estrutura.

   A área designada aos Edifícios deve ser bem ampla e a construção não pode ser colocada sobre gelo, lama ou terra batida.

   Restrições Específicas

   As Prefeituras devem ser construídas a uma determinada distância mínima das minas de ouro.

   Os Portos e as Refinarias devem ficar a uma determinada distância dos campos petrolíferos.

   Os Portos, as Fundições e as Refinarias devem ser colocados no litoral.

   As Plataformas só podem ser colocadas sobre os campos petrolíferos.

   Se você colocar um edifício em local restrito, a parte do edifício que fica dentro desta área restrita piscará em vermelho. Uma mensagem aparece informando que você não pode construir nesta área.

4. Para instalar um edifício, selecione uma área que obedeça às restrições para a construção.

   Após ter escolhido o local, clique uma vez para instalar o edifício. *O Camponês se deslocará para o local e começará a construção. Nota: A construção só começará quando o Camponês chegar no local. A construção não começa se existir qualquer obstáculo no caminho do camponês.*

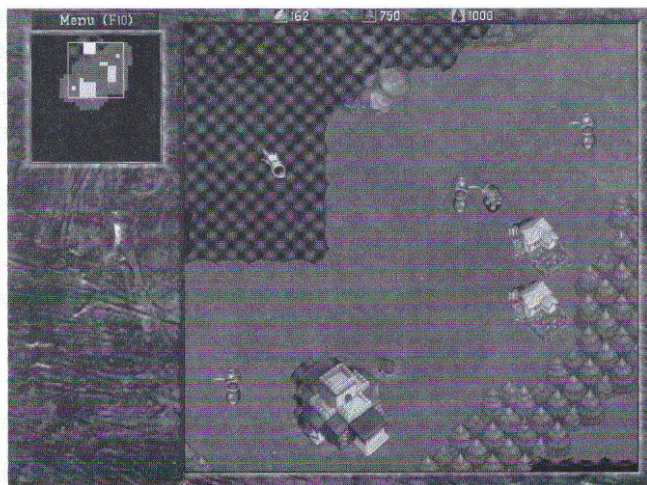
Se selecionar a nova Fazenda durante a construção, você notará uma barra na área Descrição da Unidade, assim como uma barra de status, abaixo da imagem, indicando o quanto de dano a estrutura pode suportar. Nota: Um edifício em construção só alcança sua força total quando está concluído. Durante a construção do edifício está frágil.

5. Após o término da construção, selecione a nova Fazenda.Observe que o suprimento de comida aumentou.

Alguns edifícios possuem botões que permitem melhorias. Quando é possível fazer melhorias, se você selecionar o botão, será gerada uma mensagem na área de Informação que informa os efeitos das melhorias desejadas.

EXPLORAÇÃO E NEBLINA DE GUERRA

A esta altura você perceberá que seus recursos estão acabando. Para aumentar seu estoque, encontre florestas para tirar a madeira e procure minas para extrair o ouro. Inicialmente, as terras ao redor da Prefeitura e da Fazenda são territórios desconhecidos e aparecem como regiões amplas e negras no Mapa de Comando e no Mini Mapa.

1. Selecione um Camponês. Feito isso, selecione o ícone Move (Mover) na área Comando da Unidade do Camponês.
2. Um cursor de seleção aparece no Mapa de Comando. Use-o para indicar o destino da unidade selecionada.
3. Mande o Camponês para a região não explorada no alto do mapa de comando. Ele se deslocará imediatamente para aquela direção, explorando todo território que encontrar.
4. Quando a sua unidade entra em regiões desconhecidas, elas se tornam visíveis no Mapa de Comando e no Mini Mapa.
5. O espaço não visível de algumas de suas unidades ou edifícios torna-se cinza. O terreno nesta área ainda é desconhecido, mas as unidades nesta "Neblina de Guerra" não serão mais visíveis no Mapa de Comando ou no Mini Mapa.

6. Quando as unidades entrarem novamente nas áreas cinzas, o conhecimento do território e das unidades ou edifícios que habitam a área serão atualizados.

7. Se existirem edifícios na área em volta pela Neblina de Guerra, as informações sobre elas serão retidas, mas não serão atualizadas a menos que outra unidade entre na área de visão.

COMO COLETAR RECURSOS NATURAIS

1. Logo acima da cidade deve haver uma Mina de Ouro. Dê instrução ao seu Camponês para procurar o ouro, selecionando o ícone correspondente na sua área Comando da Unidade.

2. Um cursor de seleção aparece quando você retorna o mouse para o Mapa de Comando. Clique sobre a Mina de Ouro onde você quer que o Camponês minere.

3. Seu Camponês começará a trabalhar na mina de ouro e levará sozinho o ouro para a Prefeitura. Ele repete esta mesma atividade até que a mina esteja vazia ou até que ele seja atacado ou receba outras ordens.

Agora que você encontrou o ouro, o próximo passo será extrair madeira.

1. Selecione um Camponês. Feito isto, selecione o ícone Harvest (Extração) no Comando da Unidade.

2. Um cursor de seleção aparece quando o mouse retorna para o Mapa de Comando. Use-o para escolher o local na floresta onde o Camponês extrairá a madeira.

3. Seu camponês começará a cortar as árvores para serem usadas como madeira, e as levará para a Prefeitura. Ele repete este processo até ter extraído toda a madeira, ser atacado ou receber outra ordem.

   Nota: Se você parar um Camponês quando ele estiver voltando para a Prefeitura com um carregamento de recursos, a janela Texto de Informação lembrará que ele está carregando madeira ou ouro. Da mesma forma, o ícone Harvest (Extração) será substituído pelo ícone Return with Goods (Retornar com Produtos) que você pode selecionar para reiniciar a entrega e continuar a extração de recursos naturais.

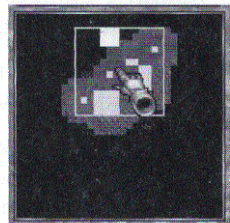
COMO VER OS MAPAS

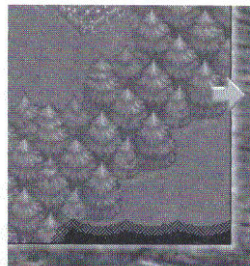
Para se deslocar em cada cenário, use o Mini Mapa ou o Mapa de Comando.

1. Para se mover usando o Mini Mapa, selecione a caixa branca e mova-a pressionando e arrastando-a para o local desejado.

2. Você pode também selecionar qualquer área no Mini Mapa e ir para este local.

3. Para se mover no Mapa de Comando, mova a seta para um dos cantos da tela e o mapa automaticamente irá para o direção indicada pela seta.

4. Se quiser usar o teclado para se movimentar na janela Command (Comando), use as teclas numéricas ou as teclas de seta.

CÍRCULOS DO PODER

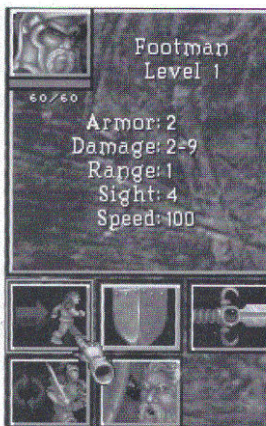
Alguns cenários podem exigir que você localize um lugar específico no mapa. Eles serão exibidos com um Círculo de Poder brilhante. Se entrar na área do círculo, você terá cumprido os requisitos para completar cenários que exigem destinos específicos.

COMANDOS DA UNIDADE & COMBATE

PORTRAIT (RETRATO)
A aparência da sua unidade.

HIT POINTS (PONTOS)
Barra de Status e números indicam a saúde da unidade.

ARMOR (ARMADURA)
Quantidade de dano causado a uma unidade e absorvida pelas defesas desta unidade.

RANGE (ALCANCE)
Alcance de ataque, havendo contato.

SPEED (VELOCIDADE)
A rapidez com que a unidade se move.

LEVEL (NÍVEL)
Indica quantos níveis a unidade possui ; Nível 1 é padrão, e há outros níveis acima dele.

DAMAGE (DANO)
O estrago que sua unidade faz contra unidades inimigas. Min significa a quantidade de dano mínima (independente do tipo de armadura inimiga) e Max , a quantidade máxima contra um inimigo sem armadura.

SIGHT (VISÃO)
O alcance visual de sua unidade.

Dê ordens às suas unidades a qualquer momento. Todas as suas unidades compartilham certos comandos, mas algumas possuem habilidades específicas.

1. Selecione um soldado de infantaria. As áreas de Descrição da Unidade e de Comando da Unidade, à esquerda do Mapa de Comando, serão abertas.

OPÇÕES

MOVE (MOVER)

2. Com o soldado ainda selecionado, clique no ícone Move (Mover).
3. Um cursor de seleção aparece no Mapa de Comando. Faça isto para indicar o destino da unidade selecionada.

STOP (PARAR)

4. Enquanto o soldado estiver se movendo, clique no ícone Stop. A unidade interromperá todas as ações e aguardará novas ordens.

ATTACK (ATACAR)

5. Com o soldado selecionado, clique no ícone Attack.

6. O cursor de seleção aparecerá no Mapa de Comando. Com o cursor, indique o alvo que será atacado pela unidade selecionada.
7. Selecione a Prefeitura como alvo a ser atacado. *Normalmente você não atacaria seus próprios edifícios, mas eles são alvos fáceis enquanto você não se sente preparado para atacar os Orcs.*
8. Enquanto o soldado estiver atacando, selecione a Prefeitura.
9. Observe que a barra e os números HP tornam-se menores à medida que os prédios sofrem danos.
10. Selecione o soldado atacante e clique no ícone Stop, na área Comando da Unidade, para interromper o ataque.

PATROL (PATRULHA)

11. Com o soldado selecionado, clique em Patrol.

12. Um cursor de seleção aparece no Mapa de Comando. Indique o segundo ponto de uma rota de patrulha (o primeiro ponto é sempre a localização atual da unidade). A unidade se movimentará entre estes dois pontos. Enquanto você estiver no modo patrulha, suas unidades atacarão todos os inimigos que encontrarem.
13. Para suspender a patrulha, selecione o Soldado de Infantaria e clique em Stop.

STAND GROUND (RESISTÊNCIA)

14. Com o soldado selecionado, clique em Stand Ground.

15. O soldado vai resistir e defender aquele ponto em vez de atacar uma unidade inimiga.
16. Para finalizar a resistência, selecione o soldado e clique no ícone Stop.

ATTACK GROUND (ATAQUE CONTINUADO)

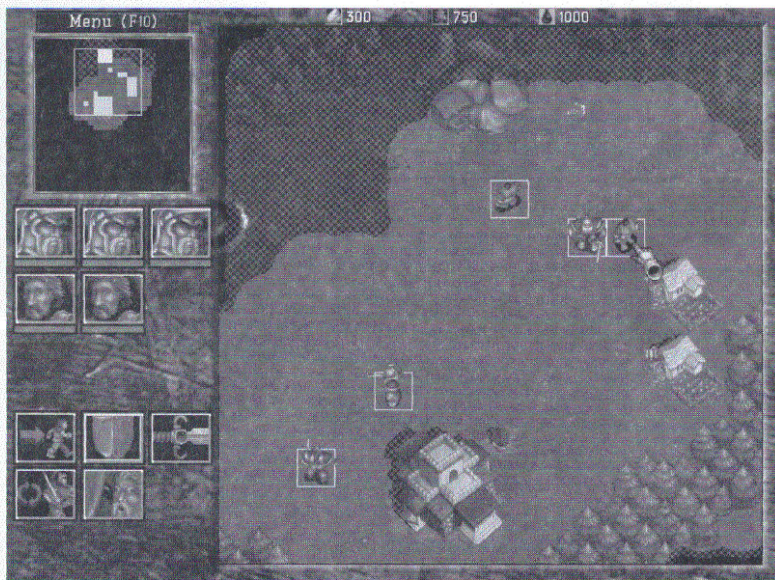
17. Usado para dar ordens a uma unidade que tenha ataque de alcance de fogo constante sobre uma área especificada. Apenas estas unidades podem usar o ícone Attack Ground.

Auto Commands (Comandos Automáticos)

18. Quando uma unidade ou grupo estiver selecionado, o Botão Direito do Mouse pode ser usado para dar ordens que serão cumpridas automaticamente.
19. Selecione um Camponês.
20. Com o Camponês selecionado, mova a seta sobre a área das árvores. Clique o botão direito na área onde a madeira será cortada.
21. O Camponês automaticamente irá até as árvores e começará a colher a madeira.
22. Selecione um Soldado de Infantaria.
23. Com o soldado selecionado, mova a seta para uma área aberta. Clique o botão direito do mouse na área para que o soldado vá para lá.
24. O soldado irá automaticamente para a área selecionada.
25. As unidades podem receber ordens para desempenhar tarefas lógicas (mover, extrair recursos, consertar, atacar) sem usar teclas ou botões.

ORDENS ADICIONAIS

Como Agrupar Unidades

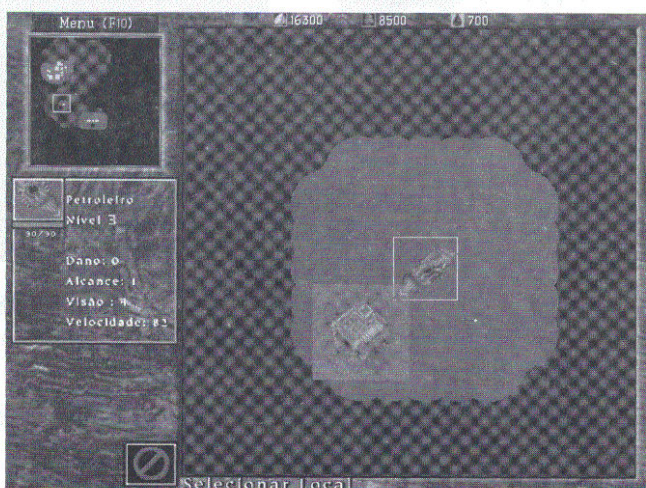
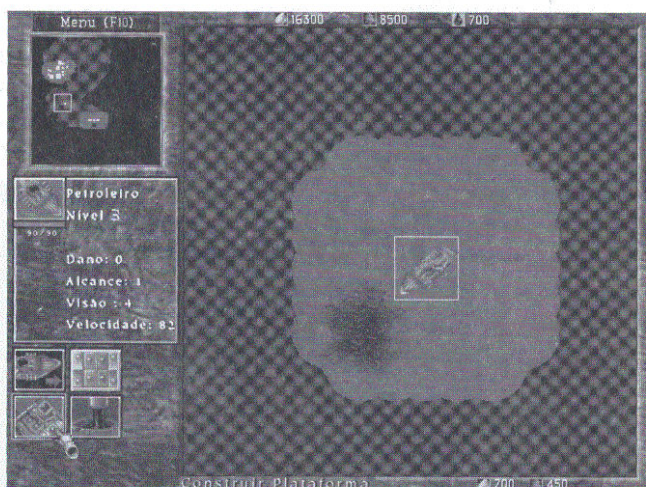
1. Há várias maneiras de agrupar unidades e dar ordens a elas. Pode-se agrupar até nove unidades em um único grupo.
2. Clicar e arrastar pelo mapa de comando, permite que você desenhe um retângulo em torno das unidades que deseja selecionar.
3. Você também pode selecionar grupos pressionando a tecla shift . Enquanto seleciona uma unidade, adicionará o ítem ao grupo atual.
4. Mantendo a tecla shift pressionada e, ao mesmo tempo, clicando em um retrato na área de Descrição da Unidade, a unidade selecionada será retirada do grupo.
5. Se você clicar sobre um retrato na área de Descrição da Unidade, APENAS aquela unidade será selecionada.
6. Se você selecionar somente uma unidade e clicar no retrato correspondente, o Mapa de Comando será centralizado naquela posição.

7. Grupos de unidades são automaticamente salvos na memória e podem ser chamados de volta se algum membro do grupo for selecionado enquanto estiver pressionada a tecla "ALT".

OBEDECER COMANDOS

8. Faça as tropas seguirem uma unidade específica.
9. Selecione a unidade ou grupo que seguirá a unidade líder.
10. Para escolher a unidade líder, selecione-a usando o botão direito do mouse. A unidade aparecerá envolvida por uma caixa verde que pisca.
11. Mover a unidade líder, fará as demais unidades seguirem o líder até que ele faça outra coisa qualquer. Várias atividades quebram a cadeia de comando.

UNIDADES ESPECIAIS DE COMANDO

Petroleiros

1. Estes navios são usados para carregar petróleo da mesma maneira como o Camponês carrega a madeira e o ouro. Os navios precisam construir Plataformas.
2. Poços de Petróleo representam áreas de concentração de petróleo. Use o navio para encontrar estas áreas.
3. Ao encontrar um Poço de Petróleo, clique sobre o ícone Build Oil Platform (Construir Plataforma) na área de Comando da Unidade do Petroleiro.
4. Uma imagem esverdeada aparecerá no Mapa de Comando, representando o espaço necessário para construir a Plataforma. Se você tentar posicionar uma plataforma sobre uma área que não é um poço de petróleo, a imagem torna-se vermelha e começa a piscar.

5. Após ter escolhido o local apropriado, posicione a Plataforma. O Petroleiro se deslocará até o local e começará a construção.

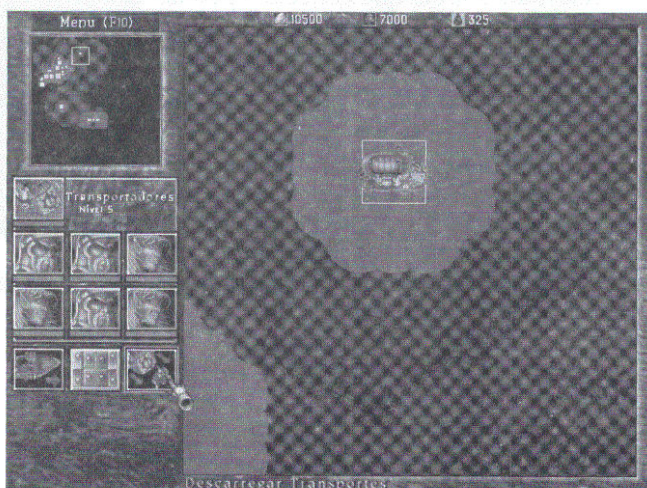
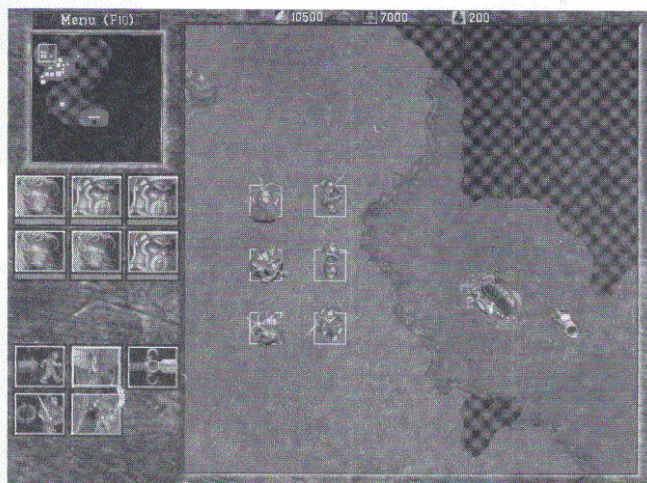
6. Quando a Plataforma estiver completa, o Petroleiro começará a transportar o petróleo até o Estaleiro. Para fazer os novos petroleiros transportarem petróleo de uma plataforma existente, selecione Haul Oil (Carregar Petróleo) na área Comando da Unidade Petroleiro.

TRANSPORTADORES

7. Os Transportadores são usados para levar automaticamente suas unidades de um lado a outro de grandes bacias d'água. Você pode carregar até seis (6) unidades por grupo em um Transportador, selecionando um grupo inteiro e clicando o botão direito no Transportador.

8. O Transportador será circundado por uma caixa verde que pisca e se deslocará para a costa. As unidades que você selecionou também irão para lá e entrarão no Transportador assim que ele atracar.

9. As unidades podem desembarcar de um Transportador, depois que o navio tiver chegado à costa, selecionando-se o ícone Unload Transport (Desembarcar Transportador) na área de Comando da Unidade.

10. As Unidades específicas podem desembarcar de um Transportador, selecionando-se o retrato desejado na área de Descrição da Unidade quando o Transportador estiver selecionado. Apenas a unidade cujo retrato foi selecionado desembarcará do navio.

MULTIJOGADORES

Para começar um jogo com multijogadores, clique sobre a opção Multijogadores. Você será levado para a tela de Registro. Digite um nome qualquer. Clique em OK para seguir até a tela Método de Conexão.

Warcraft II: Ondas de Terror aceita três protocolos de conexão: Direta, Modem e Rede IPX.

MÉTODOS DE CONEXÃO

Direct Connect (Conexão Direta)

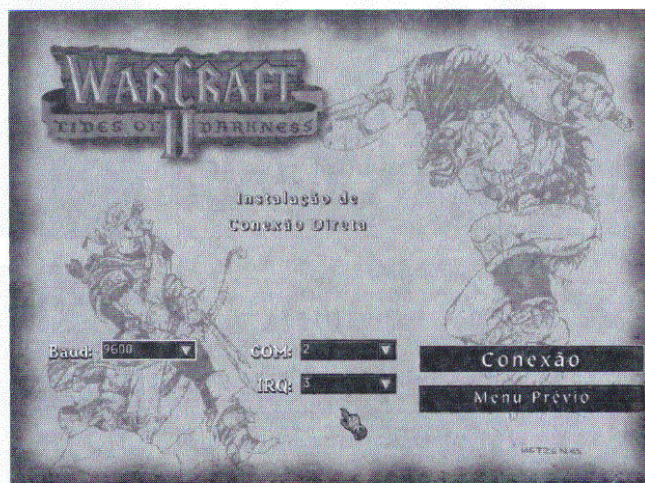
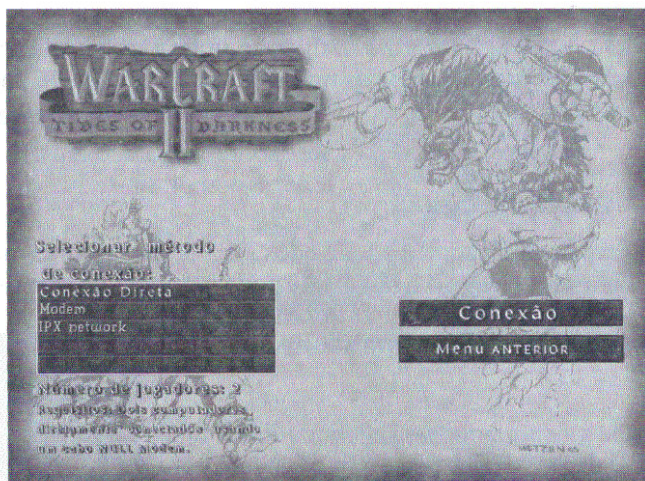
Aceita 2 Jogadores

Requisitos: 2 computadores diretamente conectados usando um cabo MODEM, NULL.

Taxa Baud : velocidade de comunicação do computador. Ela é regulada pelos chips da placa serial UART. Sistemas mais antigos podem ter problemas.

COM: refere-se ao número da porta através da qual você conecta o cabo do modem NULL.

IRQ: refere-se à linha que cancela o pedido de conexão. Geralmente os números são 2 e 4 e 3. Para a porta 1 e 3, o número é 4. Estes ajustes são automáticos no seu sistema.

Conexão: conecta os dois computadores. A mensagem "Waiting for response" (Aguardando resposta) aparece na tela até que a conexão seja estabelecida. Se encontrar alguma dificuldade, escolha Cancelar Conexão e tente outra vez.

Modem

Aceita 2 jogadores

Requisitos: 2 computadores, cada um com seu próprio modem e linha telefônica.

Dial (Discagem): O número do telefone que você deseja discar com o modem. Pode-se incluir um travessão (-) (e o código de área, se necessário) caso você deseje.

Baud Rate (Taxa Baud): A velocidade em que os computadores se comunicam através do modem. Esta velocidade é regulada pela velocidade de comunicação do seu modem.

Mode (Modo): Ajustado para Call (Chamar) ou Answer (Atender) dependendo se você estiver fazendo ou recebendo a ligação.

Com: Refere-se ao número da porta na qual seu modem está conectado.

IRQ: É a linha de requisição de interrupção e é, geralmente, 3 para COM 2 e 4, e 4 para COM 1 e 3. Isto deve ajustar automaticamente o seu sistema e não é necessário que você execute nenhum ajuste.

Connect (Conectar): Conecta os dois computadores. A mensagem "Waiting for response" (Aguardando Resposta) aparece na tela até que a conexão seja estabelecida. Se encontrar dificuldades, escolha Cancel Join (Cancelar Conexão) e tente outra vez.

Instalação do Modem

Se tiver dúvidas sobre as configurações, consulte o manual do usuário que acompanha o modem.

Clear (Limpar): O computador envia este comando para o modem se você quiser limpar a linha.

Init (Iniciar): Comando enviado pelo computador para o modem para iniciar a conexão com outro computador.

Hang up (Desligar): Esta é a linha de comando que seu computador envia para o modem quando você quer desligar.

Tone or Pulse (Tom ou Pulso): Tipo de sistema de discagem que o seu modem usa.

Rede IPX

Aceita 2 a 8 jogadores.

Todos os computadores devem estar conectados a uma rede IPX compatível.

Current Games (Jogos em Andamento): Esta é uma lista dos jogos disponíveis na rede.

Join Game (Participar do Jogo): Permite que você entre no jogo que selecionou.

Create Game (Criar Jogo): Permite que você crie um jogo para que outros participem.

Join Game (Participar do Jogo)

Your Race (Sua Raça): Escolha Humano ou Orc. Se não quiser entrar no jogo, selecione Leave Game (Sair do Jogo).

Create Game (Criar Jogo)

Como criador deste jogo, seu nome aparece no alto da lista de jogadores. Você tem a opção de deixar os outros espaços na lista para outros jogadores, jogar com outros computadores ou fechar estes espaços, o que limita o número de jogadores neste jogo.

Your Race (Sua Raça): Escolha jogar como Humano ou Orc.

Fog of War (Neblina de Guerra): Você pode escolher ativar ou desativar a neblina.

Cheat Codes (Trapacear): Você pode escolher Trapacear ou não.

Starting Resources (Recursos Iniciais): Use o Mapa Padrão ou reprograme para Low (Poucos), Medium (Médio) ou High (Muitos).

Starting Location (Pontos de Partida): Você pode jogar com Pontos de Partida aleatoriamente ou com as Localidades Fixas, já estabelecidas no mapa do jogo.

Map Tileset (Tabuleiro): Caso você decida não jogar com o tabuleiro original, pode reprogramá-lo para Floresta, Inverno ou Terra Abandonada.

Starting Units (Unidades Iniciais): Você pode jogar com o Mapa Padrão ou começar com One Peasant (Apenas um Camponês).

Select Scenario (Seleção de Cenário):

Type (Tipo): Você pode usar um cenário interno (Built-in scenario), carregar um jogo salvo (Saved Game) ou um cenário personalizado (Custom Scenario).

Players (Jogadores): Escolha 2-8, 2-4 ou 5-8 jogadores.

Map Size (Dimensões do Mapa): Mostra os tamanhos disponíveis para qualquer tamanho ou tamanhos específicos de 32x32, 64x64, 96x96 e 128x128.

Map Listing (Lista do Mapa): Selecione que Mapa quer jogar. O nome do mapa, o tamanho e o número possível de jogadores aparecem no canto inferior esquerdo da tela.

COMANDOS DE MULTIJOGADORES

Para enviar mensagens para seus adversários durante o jogo, pressione [Enter], digite sua mensagem e pressione [Enter] outra vez para enviá-la. Para que os adversários recebam sua mensagem, clique no ícone M no canto superior direito da tela.

Para alternar entre jogadores aliados, clique em A no canto superior direito da tela.

Em jogos multijogadores, o botão Menu não interrcmpe o jogo. Caso queira fazer uma pausa, clique no botão Pause (Pausa).

OPÇÕES E PREFERÊNCIAS

Sound Options (Opções de Som)

Midi Volume, Digital Volume, CD Audio Volume (Volume Midi, Volume Digital, Volume CD Audio)

Este controles estabelecem níveis de volume diferentes para música e sons no Warcraft II.

CD Audio Enabled (CD Áudio Ligado)

Para executar Redbook Audio diretamente do CD Warcraft II, você pode também colocar um CD de música na unidade e escutá-lo enquanto joga o *Warcraft II. Faça uma instalação parcial do seu sistema para que esta função funcione bem.*

Unit Speech On (Comunicação da Unidade LIGADA)

Esta opção determina se as unidades lhe darão informações sobre eventos que estão acontecendo, como, por exemplo, a aproximação de inimigos.

Unit Acknowledgments On (Confirmação das Unidades LIGADA)

Selecione se as unidades confirmarão verbalmente que receberam os comandos.

Building Sounds On (Sons dos Edifícios LIGADOS)

Determina se os edifícios vão responder com sons quando você clicar o mouse.

Mouse Interface and Preferences (Preferências e Interface do Mouse)

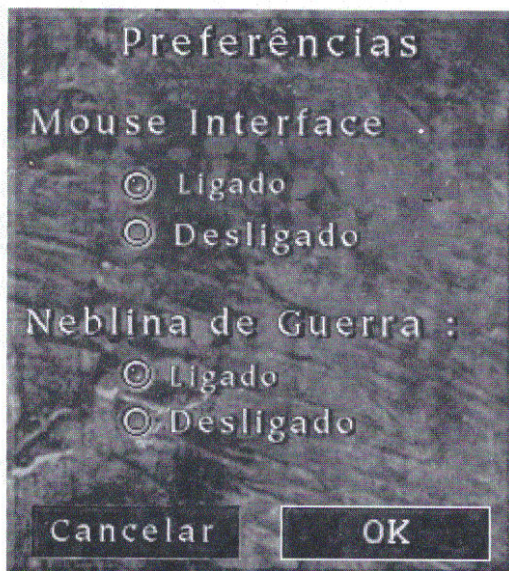
Warcraft I Style (Estilo Warcraft I)

Programe os comandos do mouse e do teclado para funcionarem da mesma forma que no Warcraft I. Algumas diferenças incluem centralização automática no Mini Mapa e no Mapa de Comando com o botão direito do mouse e a desativação da função Automatic Commands (Comandos Automáticos) com o botão direito do mouse.

Style Warcraft II (Estilo Warcraft II)

Os comandos do mouse e do teclado funcionam com a interface Warcraft II. As diferenças incluem o uso de comandos automáticos com o botão direito do mouse e a desativação da centralização automática no Mini Mapa e no Mapa de Comando com o botão direito do mouse.

Fog of War (Neblina de Guerra)

Permite que o jogador decida usar ou não a função Fog of War.

LENDAS DA TERRA

Sir Anduin Lothar

Criado no Reino de Azeroth, onde também foi feito Cavaleiro, Anduin Lothar passou a maior parte de seus 57 anos a serviço das terras que ele chama pátria. Um soldado nobre e orgulhoso, Lothar, recebeu uma posição na Guarda de Honra do Rei ainda bem jovem. Depois de passar a sagrado Cavaleiro e, em seguida, ser promovido à posição de chefe de Armas na Irmandade do Cavalo, Lothar decidiu buscar o Tomo da Divindade, uma missão que quase o matou. Depois de retornar as escrituras sagradas aos Sacerdotes de Northshire, Dom Lothar comandou os exércitos de Azeroth nas batalhas contra a Horda dos Orcs. A Horda devastou o Reino de Azeroth e matou seu protetor, Rei Llane. Lothar reuniu seus compatriotas e planejou a retirada pelo Grande Mar em direção à costa de Lordaeron.

Em reconhecimento pelos seus serviços prestados ao seu povo, Dom Lothar recebeu o título de Senhor Regente de Azeroth. Como comandante de todas as forças armadas e aéreas da Aliança, Lothar prometeu solenemente vingar o Rei Llane e seus companheiros, destruindo a Horda dos Orcs de uma vez por todas.

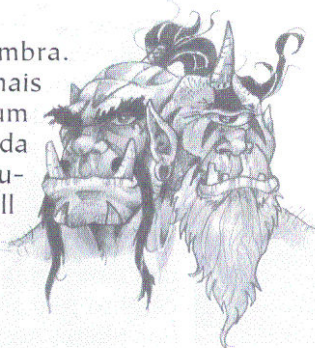
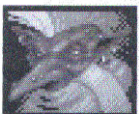
Gul'dan

Gul'dan - Mago do Círculo Interno e Destruidor de Sonhos- é o cérebro não só das maquinações da Horda, mas também dos planos secretos do Conselho da Sombra. Treinado nas artes ocultas por Daemon Kil'jaeden, Gul'dan talvez seja o mais poderoso mago que a Terra já viu. Obcecado pela busca do lendário Túmulo de Sargeras, Gul'dan espera conquistar o poder total decifrando os segredos ditados pelo Senhor dos Demônios há muito tempo. Gul'dan usa sua magia para criar serviçais para a Horda. Os Necrólitos, os Ogro-Magos e os terríveis Cavaleiros da Morte são resultado das suas infindáveis experiências com as forças da magia. Embora seu poder tenha fortalecido a Horda, Gul'dan não é leal a ninguém, senão a si próprio e à sua ambição de tornar-se todo-poderoso.

Sire Uther Lightbringer

Aprendiz do ancião Arcebispo Alonsus Faol, líder da Sagrada Ordem dos Sacerdotes de Northshire que guiou o reino de Azeroth durante a Primeira Guerra, Uther Lightbringer aprendeu por experiência que a fé, pura e simples, não pode derrotar a Horda. Muitos dos Sacerdotes foram mortos durante a Primeira Guerra. Como conseqüência, o Arcebispo devotou-se inteiramente à reconstrução da Ordem, com o objetivo de trazer fé e esperança aos cidadãos de Lordaeron. Percebendo que esta guerra com os Orcs não terminaria tão cedo, Uther achou que a Nova Ordem do Arcebispo deveria ser capaz de defender as pessoas, além de curá-las. Sendo assim, vários grandes Cavaleiros obedeceram ao chamado de Uther e se alistaram na Ordem. A Ordem passou a ser conhecida como Os Cavaleiros da Mão de Prata. Com a força das armas e da fé destes Paladinos, Uther espera convencer o povo livre de Northlands de que a Horda Orcish pode ser derrotada e lançada de volta à fossa de onde saiu.

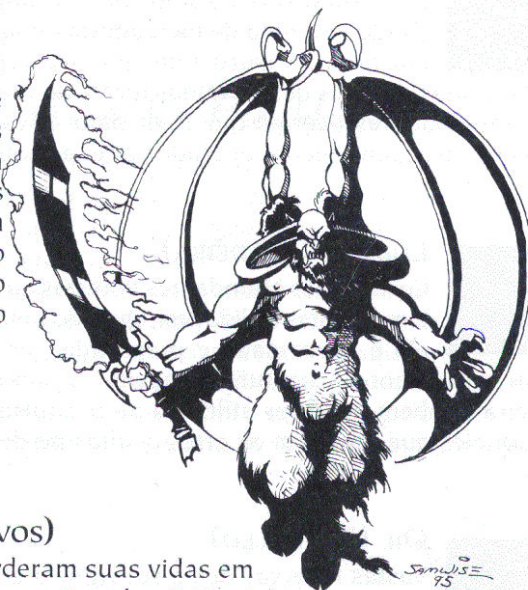
Cho'gall

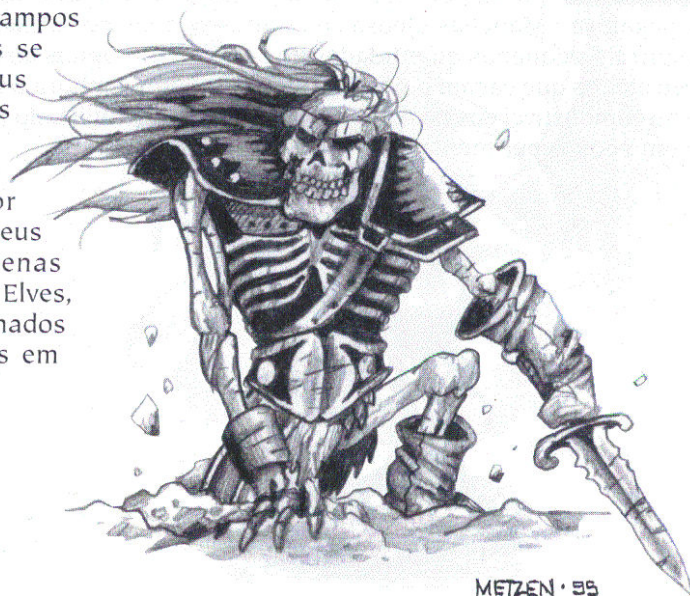
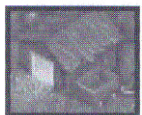
É um iniciado do quinto círculo do Conselho da Sombra. Comandante do clã do Martelo da Penumbra. Um dos mais soturnos e respeitados líderes da Horda, Cho'gall foi um dos primeiros Ogro-Magos, tendo ensinado magia antes do ataque da Horda em Azeroth. Cho'gall é especialmente leal a Gul'dan: ensinou-lhe a controlar as energias ocultas do Submundo Convoluto. Cho'gall acredita piamente na sagrada missão de seu clã de trazer destruição absoluta a todos os povos das terras distantes.

Zuljin

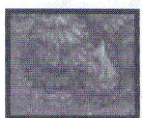
Através dos anos, o temido Troll conhecido como Zuljin tornou-se ainda mais famoso. Conhecido pelos seus ataques temerários contra as bem protegidas aldeias Elven, Zuljin conseguiu congregar muitas belicosas tribos nômades e transformá-las numa força intimidadora. Zuljin é temido e reverenciado e os Trolls seguem sua liderança de forma incondicional. Quando Doomhammer o convidou para juntar-se à Horda, Zuljin, a princípio, recusou. Mas com a tensão aumentando entre Trolls e Elves, o clã de Zuljin, ele se deu conta de que apenas através de uma aliança com os Orcs seu povo se salvaria.

CRIATURAS DA TERRA

Daemons (Demônios)

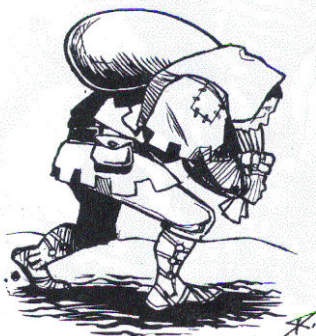
Os Demônios são antigos e corruptos habitantes dos planos inferiores. Estas aladas criaturas de fogo são famosas por seu amor pela destruição e pela sua crueldade. Os Demônios têm ódio pelos mortais e estão sempre buscando uma oportunidade de trazer dor e destruição aos mortais. Dizem os rumores que Gul'dan fez um pacto com uma seita de Demônios leais ao Demoníaco-Senhor Sargeras e eles estão dispostos a ajudar Gul'dan a encontrar o Túmulo de seu antigo mestre.

The Undead (Os Mortos-Vivos)

Estes guerreiros desafortunados perderam suas vidas em batalha e foram trazidos de volta da morte pelos Feiticeiros de Orc para servir à Horda como escravos sem alma. Erguendo-se dos campos de batalha, os Mortos-Vivos jamais se cansam de cortar e esquartejar seus inimigos aterrorizados. Estes esqueletos horripilantes não possuem nenhuma das emoções e personalidades que tinham enquanto eram vivos e, por conseguinte, obedecem a vontade de seus mestres até serem destruídos. Apenas criaturas mortais como os Humanos, Elves, Orcs, Trolls e Ogros podem ser aprisionados pelas forças do mal e transformadas em Mortos-Vivos.

RECURSOS NATURAIS DA TERRA

Gold (Ouro)

Extraído dos ricos solos de Azeroth e Lordaeron, este metal precioso é comumente usado em troca de mercadoria ou serviços. Como a substância rara que está sempre em falta, o Ouro tem que ser retirado das rochas e do solo dentro de Minas estabelecidas. Muitas destas minas foram abandonadas quando os ataques dos Orcs começaram e os trabalhadores tiveram que fugir para salvar suas peles. Desde o começo da Guerra, estes locais são freqüentemente operados apenas sob a proteção das forças militares.

Lumber (Madeira)

Cortada nas abundantes florestas que cobrem a maioria das regiões do reino, a madeira tem infinitas utilidades. Quando uma árvore é cortada e trazida de volta à comunidade, ela é processada e preparada para utilização. Os Artesãos usam a madeira para construir diferentes estruturas e navios, assim como algumas armas e máquinas de guerra. A madeira também pode ser utilizada na pesquisa e construção de novos aparelhos - ou utilizada por aqueles que praticam as artes ocultas no desenvolvimento de seus estudos de magia.

Oil (Petróleo)

Vastas reservas desta substância altamente inflamável são encontradas bem abaixo da superfície do mar. Plataformas especiais precisam ser construídas para que se possa perfurar a uma profundidade suficiente para encontrar esta substância negra e pegajosa. Manchas oleosas e escuras criadas por geisers, que se formam no solo do oceano e espirram pequenas quantidades de petróleo nas águas ao redor, servem como orientação para os Petroleiros que caçam o precioso líquido negro. Embora o Petróleo seja mais usado na construção e no combustível dos navios, ele também pode ser utilizado no desenvolvimento de armas poderosas e em vôos experimentais.

LUGARES MISTERIOSOS

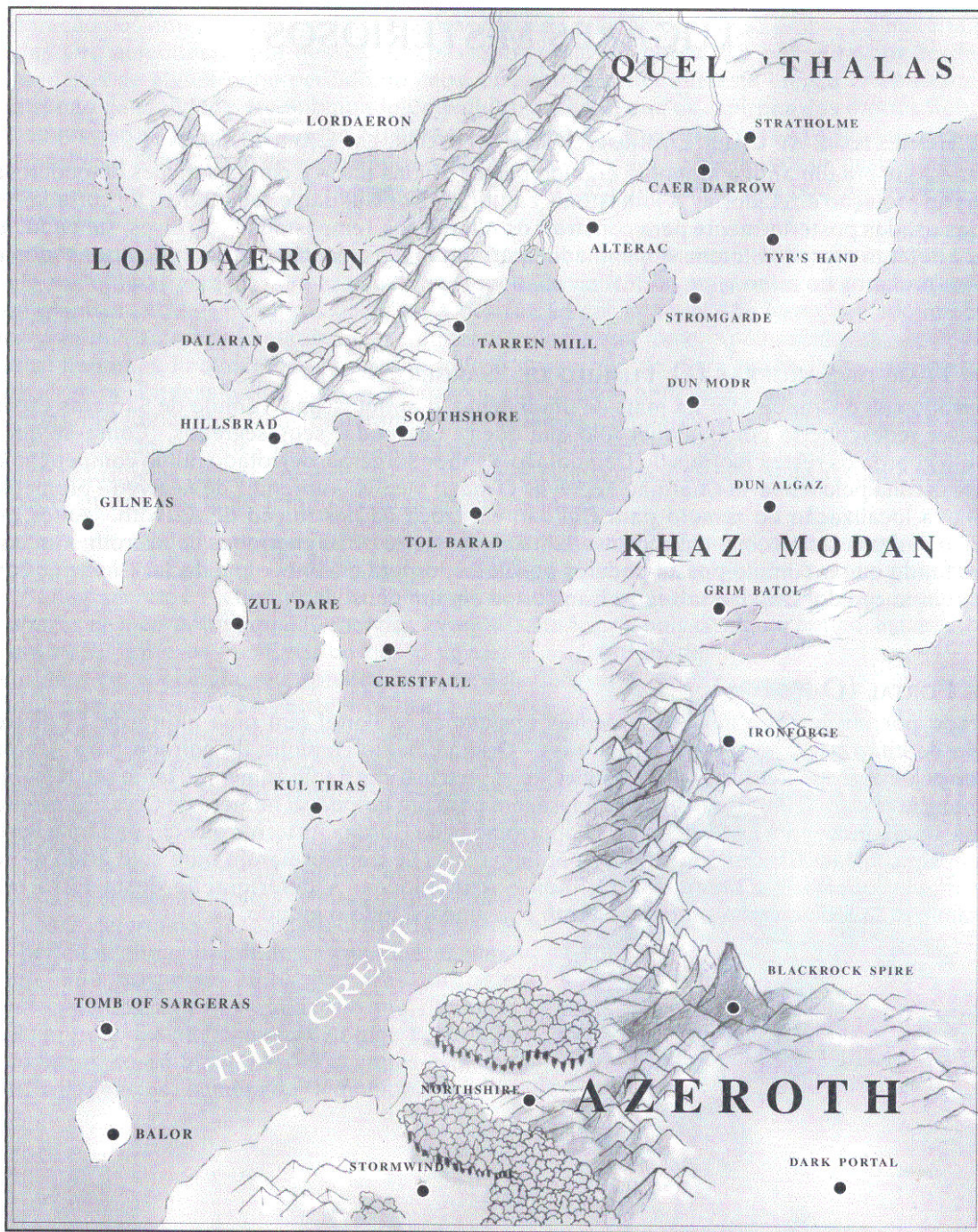
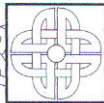
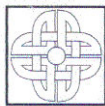
THE RUNESTONE AT CAER DARROW (A RUNESTONE EM CAER DARROW)

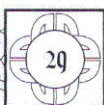
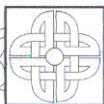
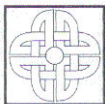
A Runestone era um antigo monolito erguido pelos Druídas Elven e com inscrições de poderosas runas de proteção e zeladoria. A Runestone, capturada por Gul'dan e seus Ogros, foi cortadas em tábuas usadas posteriormente para construir os Altares das Tempestades. Os Elves, sabendo que seus artefatos sagrados foram vilipendiados para criar Ogro-Magos, juraram destruir todos os Altares profanos no reino.

THE TOMB OF SARGERAS (O TÚMULO DE SARGERAS)

Enterrado sob o Grande Mar há mais de um milênio, o antiquíssimo Túmulo de Sargeras espera para ser redescoberto por qualquer tolo que queira desvendar seus segredos. Conta-se que o túmulo guarda os restos mortais do Demoníaco-Senhor Sargeras, derrotado numa competição de magia arcana pelo lendário Guardião Aegwyn. O mago Medivh - aprendiz de Aegwyn - prometera revelar a localização do túmulo para Gul'dan em troca da destruição de Azeroth. Antes que Medivh pudesse fazê-lo, sua torre foi invadida e ele foi morto pelos guerreiros de Azeroth. Gul'dan, acreditando que o Túmulo possui poderes absolutos, espera encontrá-lo e declará-lo seu. Caso seja bem-sucedido, Gul'dan talvez se transforme em um deus vivo.

THE PORTAL (O PORTAL)

Cercado por um anel de altíssimas pedras obsidianas, o Portal tem uma altura de 15 metros acima do chão pantanoso de Black Morass. Originalmente caminho de entrada para Azeroth criado pelo mago Medivh antes da Primeira Guerra, seu uso constante aumentou tanto seu tamanho quanto seu poder. O Portal serve como passagem para um infindável número de Orcs e guerreiros Ogros, reforçando, com isto, as fileiras já abarrotadas da Horda. As terras que circundam o Portal foram, em um passado remoto, simples pântanos, mas se transformaram num solo árido de cor de sangue coberto por animais estranhos e demoníacos. A deterioração desta terra está contaminando todo o continente de Azeroth e já ameaça todo o mundo.

Mapa desenhado por Stu Rose e Chris Metzen

Breve História da Queda de Azeroth

(contada pela Matriarca de Tirisfal)

Meu nome é Aegwyn, e há mais de mil anos ando pelo mundo afora tentando proteger os povos das diferentes terras contra os poderes etéreos do *Grande Além Negro.* Eu vi reinos poderosos surgirem e desaparecerem. Eu testemunhei atos de grande bravura e os mais baixos atos de vilania e conspiração decidirem o destino da humanidade.

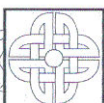
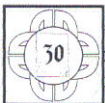
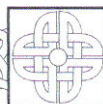
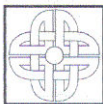
Só recentemente me envolvi, lamentavelmente, com as atividades humanas. Durante séculos incontáveis tem sido responsabilidade de minha Ordem guardar e proteger os mortais dos mistérios do *Grande Além Negro* e dos males palpáveis e horrorosos dos reinos do além. Para lutar contra estas forças do Submundo Convoluto, a nós nos foi dado um poder considerável e uma longevidade de fazer inveja mesmo aos Elves anciãos. Com estes poderes, recebemos também uma incumbência dificílima: como Guardiães, não podemos interferir com os assuntos humanos até que chegue a hora de escolher um sucessor e passar-lhe o manto da proteção.

Desta forma, eu, Aegwyn, última Guardiã da Ordem de Tirisfal, acredito que chegou minha hora. Quarenta e dois invernos se passaram desde que eu vim pela primeira vez ao reino de Azeroth em busca do Feiticeiro Neilas Aran. Foi ele quem eu escolhi para sagrar cavaleiro e tornar herdeiro de meus poderes. Nielas era extremamente talentoso nas mais simples magias dos homens, e eu acreditava que ele seria o perfeito pai mortal para o meu filho...e assim se deu...

Eu dei luz a um filho a quem dei o nome de Medivh - ou "Guardador dos Segredos" no idioma antigo dos Elves - no outono do ano 559. Transferi todo o meu conhecimento e poder para o bebê e tranquei esta herança bem fundo no seu inconsciente para que ela não se manifestasse antes de que ele tivesse alcançado a maturidade física. Acreditando que minha missão neste mundo estava completa e que meu filho seria bem cuidado pelo povo de Nielas, parti para os campos do tempo, preparando-me para a passagem.

À distância, observei o crescimento de meu filho. Eu sabia que o profundo altruísmo de Tirisfal o guiaria em suas dificuldades e prepararia seu coração e sua mente para que ele se tornasse merecedor do Manto da Proteção, que eu acreditava ser o seu destino.

Na véspera do seu décimo terceiro aniversário, o poder que eu trancara no fundo do coração de meu filho despertou. Incapaz de lidar com as energias cósmicas não-refinadas que explodiam dentro dele, Medivh sofreu um grande trauma psíquico. Os caridosos Sacerdotes de Northshire o acalmaram e o removeram para seu sagrado Convento. Durante seis anos, eles cuidaram do corpo comatoso de meu filho.

Finalmente, Medivh despertou de seu sono aparentemente com total controle de suas faculdades e de seus poderes. Contudo, eu estava certa de que, apesar de sua aparência confiante e até mesmo arrogante, meu filho se tornara malevolente e corrupto. A sabedoria e o poder que eram seu direito de berço tinham sido pervertidos por forças distantes dentro do Submundo Convoluto e a parte Humana de sua alma tinha sido alterada e marcada para sempre com o toque do Mal. Quando a primeira leva das terríveis criaturas chamadas Orcs invadiu como trovões na noite escura, eu descobri o quão perigoso meu filho tinha se tornado.

Com um domínio cada vez maior das artes de magia, Medivh começou a explorar toda a sua habilidade de manipular o mundo a seu redor. Mergulhando nas artes proibidas da Necromancia, ele começou a desafiar os mistérios da vida e da morte. Começou a envolver-se com os Demônios dos planos inferiores e a usar o poder deles para aumentar seu próprio poder. Sua sede de poder tornou-se maior e mais forte e, a cada sucesso, ele sucumbia ainda mais no escuro abismo da loucura. Medivh viajou por todas as partes do plano astral, explorando os infinitos segredos do Grande Além. Foi então que, em meio a caóticas alucinações, Medivh encontrou pela primeira vez um mundo além do seu próprio e viu as aberrações assassinas que habitavam aquele lugar.

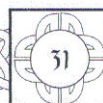
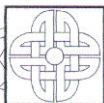
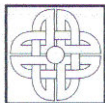
Aqui, finalmente, estava a arma que ele buscava...

Desejando dominar completamente Azeroth, Medivh usou os ensinamentos de Tirisfal para arquitetar um acordo com Gul'dan - o mais poderoso de todos os senhores das profundezas do além que assombrava seus sonhos. Comunicando-se através de profundos transes e projeções astrais, Medivh disse a Gul'dan que um túmulo antigo jazia sob as águas do mar do norte e continha poderes inimagináveis. Fora para este túmulo que eu havia banido o Demoníaco-Senhor Sargeras depois de uma longa e exaustiva batalha há oitocentos anos. Nem eu mesma posso dizer se os poderes de Sargeras permanecem no túmulo. A promessa do incrível poder que ele poderia retirar de um verdadeiro rei do submundo foi o bastante para fazer o insaciável Gul'dan concordar com a oferta de Medivh.

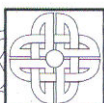
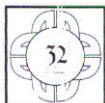
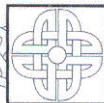
Medivh concordou em divulgar o local do Túmulo para Gul'dan, assim como um mundo inteiro para ele conquistar. Em troca, Medivh exigiu a total destruição da única força que ele acreditava ser capaz de impedir sua ascensão ao poder - o grande Reino de Azeroth.

Assim, no ano 583, o primeiro dos Portais artificiais de Medivh foi aberto entre o mundo de Azeroth e o mundo rubro dos Orcs. Embora a hora de minha passagem já tivesse chegado, eu viajei para a mística torre de Medivh para tentar dissuadi-lo de um plano que, por certo, o levaria à sua própria destruição. O poder que fora um dia de Tirisfal tinha se distorcido de tal forma dentro dele que meus apelos não surtiram efeito. Eu lutei com as energias que restavam em meu corpo cansado, mas, tendo dado a Medivh todo meu poder, fui facilmente derrotada e banida de sua vista.

A chegada de Gul'dan e do Comandante de Guerra da Horda, Blackhand, iniciou uma guerra que devastou o reino de Azeroth durante cinco anos. As terras foram arrasadas e deixadas inférteis pelos cruéis exércitos Orcs. E apesar de todas as suas artimanhas, Medivh não sobreviveu para ver seus planos serem executados. Meu filho foi morto por um corajoso comando Azerothiano que invadiu sua torre e o matou na própria sala em que, um dia, Medivh fizera contato pela primeira vez com os demônios da Horda. Até mesmo o grande Comandante de Guerra Blackhand foi destruído, antes mesmo da vitória final, traído por um de seus servos, Orgrim Doomhammer.

A maior perda para o povo de Azeroth foi a morte de seu piedoso e justo monarca, o Rei Llane, morto quando a Fortaleza Stormwind caiu sob o controle das Hordas de Orc. Não fosse pela liderança e bravura do valente Anduin Lothar, Cavaleiro Errante da Irmandade do Cavalo e herói da guerra, Azeroth não teria sobreviventes que pudessem ocupar suas terras dizimadas.

Mesmo com a morte de Medivh e o fim de suas maléficas magias, o Portal continuou a dar passagem a centenas de Orcs a cada dia. Com a morte de Blackhand, Orgrim dominou rapidamente o clã de Blackrock - a mais poderosa força em Azeroth. Enquanto outros ainda lutam pela supremacia sobre o restante dos clãs de Orc espalhados pela terra, Gul'dan, o infame Mago e capitão do clã Stormreaver, dizem as más línguas, está congregando uma vasta armada para achar o lendário Túmulo de Sargeras sozinho. Rend e Maim, os bárbaros filhos de Blackhand, também conquistaram vários seguidores entre os Orcs e pretendem arrancar o poder das mãos do traiçoeiro Doomhammer.

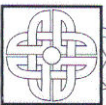
Embora outras facções estejam crescendo dentro da caótica Horda, parece certo que todos os clãs seguirão os planos de Doomhammer para perseguir e destruir os Humanos de Azeroth onde quer que eles tenham se escondido...

Lothar leva Exodus

A Aliança de Lordaeron

Com a chegada dos refugiados Azerothianos no litoral de Lordaeron, o Rei Terenas formou um conselho de delegados de cada um dos sete reinos sob sua coroa. Recontando a terrível destruição causada pelos invasores de Orc em Azeroth, o valente Lord Anduin Lothar convenceu o soberano de Lordaeron e seu conselho a se unirem contra a terrível ameaça. Apesar de muita discussão e muito debate, os Nobres concordaram com Lothar e Terenas e decidiram unir seus exércitos sob o comando geral de Lothar. Como as costas de Lordearn já tinham, em outras oportunidades, sido saqueadas por pequenos bandos de Orcs, não foi difícil para Lothar conseguir o apoio de seu velho amigo, o Almirante Daelin Proudmoore, do reino costeiro de Kul Tiras. O Thoras Trollbane, Senhor de Strongarde, também ofereceu seu apoio a esta nova Aliança já que pressentia que batalhas gloriosas estavam por vir. Mas estes guerreiros não foram os únicos a se prepararem para a batalha...

Como as Sagradas Escrituras determinavam que a armadura da virtude fosse usada contra os inimigos, Alonsus Faol - Abade da destruída Abadia de Northshire - convenceu os ministros eclesiásticos de Lordaeron a armarem seus padres e seguidores para a guerra. Assim como os anjos tomaram as espadas de luz para defender os céus, também os homens santos da terra deveriam preparar-se para combater a maré negra que já se avizinhava no sul.

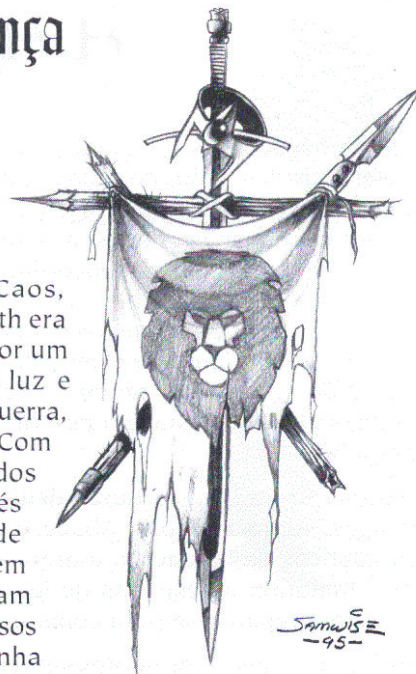
Dos antiquíssimos corredores subterrâneos de Khaz Modan vieram os estóicos Anões de Ironforge anunciando que os Orcs já tinham começado a atacar o reino da montanha. Os Anões ofereceram à Aliança seu apoio em armas e em criativas tecnologias. Os membros da Aliança, em troca, lhes asseguraram que os Orcs seriam expulsos a qualquer custo.

Os reclusos Elves de Silvermoon surgiram das florestas ensombrecidas de Quel'Thalas para oferecer seus serviços à Aliança. Suas magias, próximas das forças elementares, comprovavam que os Orcs já estavam dilapidando as terras de Lordaeron, concretizando parte de seus planos sinistros. Os preconceitos que, por anos a fio, haviam separado as três raças, foram postos de lado e uma união se estabeleceu entre estas tribos ancestrais. Esta união se tornaria uma força conhecida através de todo o território de Lordaeron como a Aliança.

Nações da Aliança

Azeroth

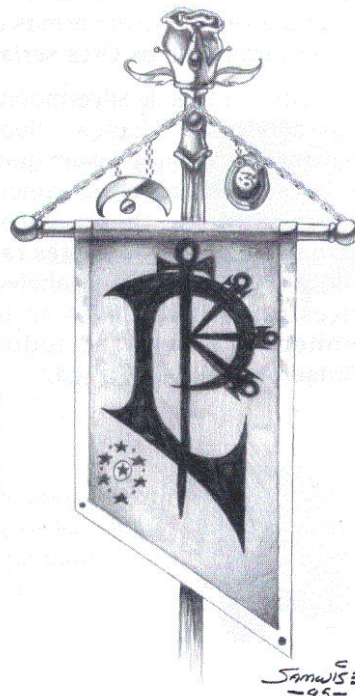
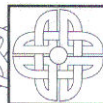
Líder: Regent Lord Anduim Lothar (Lorde Regente Anduin Lothar)

Cores Nacionais: Azul

Histórico: Antes da chegada da Idade do Caos, quando o Portal foi aberto pela primeira vez, o reino de Azeroth era a mais poderosa de todas as nações Humanas. Governada por um rei justo e sábio, Rei Llane, Azeroth era como um raio de luz e verdade na escuridão do mundo conhecido. Após a primeira Guerra, Azeroth e todas as suas terras foram devastadas pela Horda. Com a morte do Rei Llane, Lorde Lothar assumiu o controle dos exércitos dizimados de Azeroth e guiou os sobreviventes através do Grande Mar até Lordaeron. Rei Terenas, regente de Lordaeron, concordou em receber os Azerothianos, agora sem nação e despatriados. Os povos de Azeroth se estabeleceram junto à região Southshore e juraram lealdade à Aliança. Corajosos e experientes nas batalhas, os últimos membros do que tinha sido o glorioso exército de Azeroth buscavam a vingança pela perda de sua pátria.

Lordaeron

Líder: King Terenas (Rei Terenas)

Cores Nacionais: Branco

Histórico: Governada pelo benevolente Rei Terenas, a nação de Lordaeron representa o último bastião de esperança para a humanidade. Os exércitos de Lordaeron foram os primeiros a atender à chamada às armas feita por Lorde Lothar. Os exércitos de Lordaeron são profundamente religiosos e motivados pela crença de que a humanidade deve combater até a morte o ataque blasfemo da Horda.

Stromgarde

Líder: Thoras Trollbane

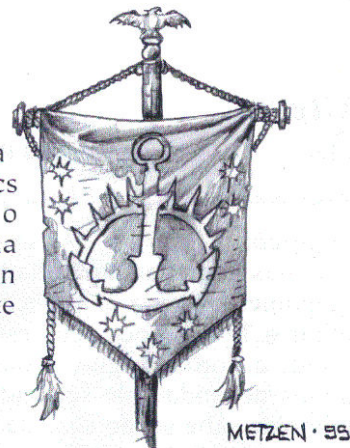
Cores Nacionais: Vermelho

Histórico: O reino de Stromgarde mantém uma rígida filosofia marcial, o que faz com que Stromgarde seja um membro muito bem-vindo à Aliança. Situada nos sopés das Montanhas Alterac, Stromgarde serve como sentinela contra qualquer invasão que cruze as fronteiras de Khaz Modan. Devido a sua longa história de guerras com os Trolls, os guerreiros de Stromgarde estão bem preparados para combater todos os inimigos da humanidade.

Kul Tiras

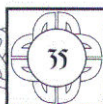
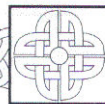
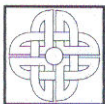
Líder: Lord Admiral Daelin Proudmoore

Cores Nacionais: Verde

Histórico: Antes da Primeira Guerra, os navios mercantes de longo alcance dos Kul Tiras haviam transformado esta nação na mais próspera do mundo conhecido. Quando os Orcs começaram seus ataques aos povoados costeiros de Lordaeron, o Almirante Proudmoore assumiu a responsabilidade de construir uma armada de barcos de guerra. A pedido de seu velho amigo Anduin Lothar, Proudmoore prometeu toda a ajuda que esta nação mercante possa oferecer à Aliança.

Gilneas

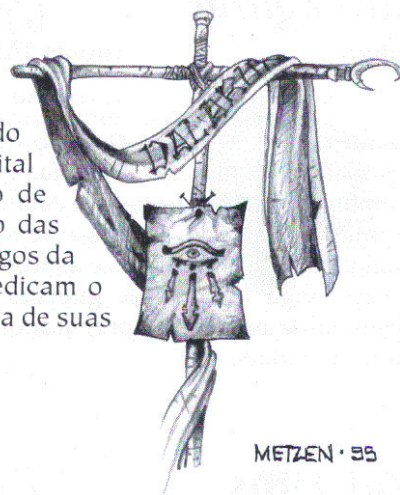
Líder: Genn Greymane

Cores Nacionais: Preto

Histórico: Apesar da provável invasão dos Orcs, Gilneas se mantém separada da Aliança. Por ser o líder de uma das nações mais fortes, Genn Greymane está convencido de que seus exércitos podem enfrentar qualquer risco e, portanto, permanece indiferente aos apelos de união de Lorde Lothar. Apesar deste aparente desdém, os habitantes de Gilneas não têm nenhuma simpatia pelos Orcs e seus aliados estão preparados para enfrentá-los.

Dalaran

Líder: O Kirin Tor

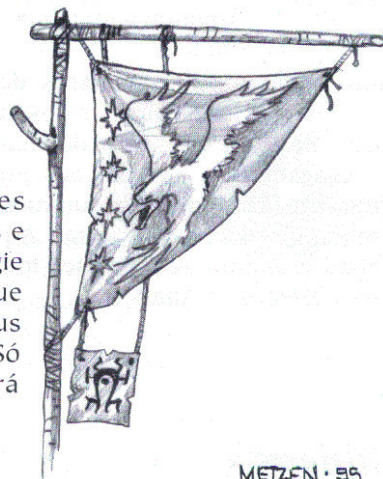
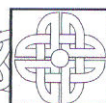
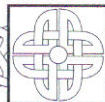
Cores Nacionais: Violeta

Histórico: Dalaran é um reino pequeno governado por um conclave de Magos conhecido como Kirin Tor. A capital de Dalaran é a Cidadela Violeta na Ilha da Cruz. Ponto de concentração de forças sobrenaturais, Dalaran é o encontro das quatro grandes torres que formam o santuário dos maiores magos da terra. Os Kirin Tor são ardentes defensores da Aliança e dedicam o conhecimento contido em suas gigantescas bibliotecas e a força de suas poderosas magias à causa da Aliança

METZEN · 95

Alterac

Líder: Lord Perenolde

Cores Nacionais: Laranja

Histórico: Alterac é a mais fraca das nações Humanas e apenas uma aliada menor em termos de soldados e equipamentos para a Aliança. Embora Lorde Perenolde elogie Lothar e Terenas por seus esforços, ele morre de medo de que quando a Horda chegue, a Aliança seja derrotada e a vida e seus súditos dependa dele se render e abrir mão de seu trono. Só Perenolde sabe se, ao soar da chamada às armas, Alterac lutará por sua liberdade junto às tropas da Aliança.

Unidades Terrestres da Aliança

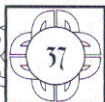
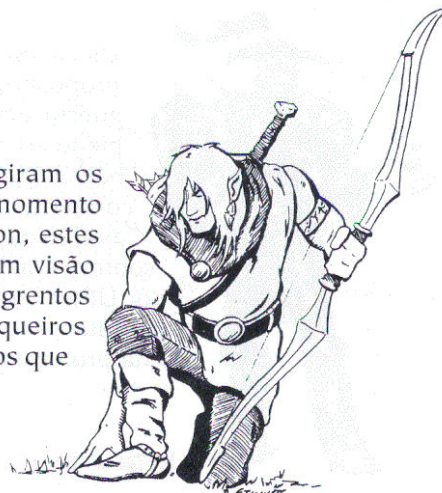
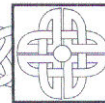
Peasant (Camponês)

Os Camponeses são trabalhadores incansáveis e cidadãos de fibra que vivem nos vários reinos de Lordaeron. Eles são a espinha-dorsal da Aliança, pois são eles que extraem o ouro e a madeira para satisfazer as crescentes necessidades geradas pela guerra contra a Horda. Os Camponeses são treinados para construir e manter não apenas a variedade de edifícios existentes em todas as comunidades, mas também aqueles edifícios necessários para fazer a guerra. Eles têm grande orgulho do valioso serviço que prestam à Aliança. Movidos pelas histórias das atrocidades cometidas pelos Orcs em Azeroth, os Camponeses aprenderam a usar tanto a picareta quanto o machado para se defenderem.

Footman (Soldado de Infantaria)

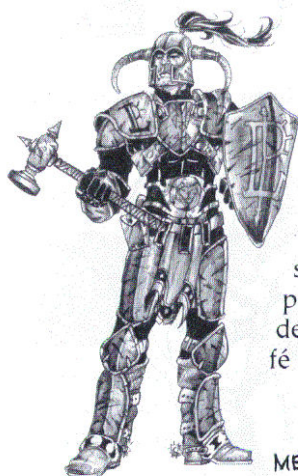
A Infantaria é a primeira linha de defesa contra a Horda. Vestidos com armaduras de aço fortalecidas, os Soldados brandem suas espadas e protegem-se com seus escudos em combates diretos contra os vilões da Horda. Estes valorosos soldados estão sempre prontos a atender ao chamado das armas.

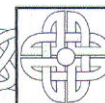
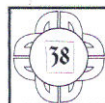
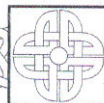
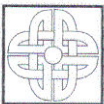
Elven Archer (Arqueiro Elven)

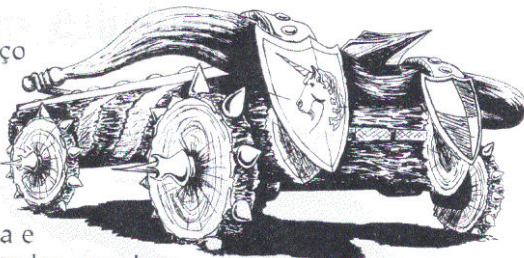
Das florestas misteriosas de Quel'thalas, surgiram os Arqueiros Elven para ajudar a Aliança em seu momento mais difícil. Descendentes da raça mais antiga de Lordaeron, estes habitantes são imbatíveis no uso do arco. Os arqueiros têm visão prodigiosa e grande velocidade. Há anos envolvidos em sangrentos conflitos com os detestáveis Trolls de Lordaeron, estes arqueiros não hesitam em cobrir com uma nuvem de flechas os inimigos que os ameacem, inclusive aqueles que venham do céu.

Elven Ranger (Patrulheiro Elven)

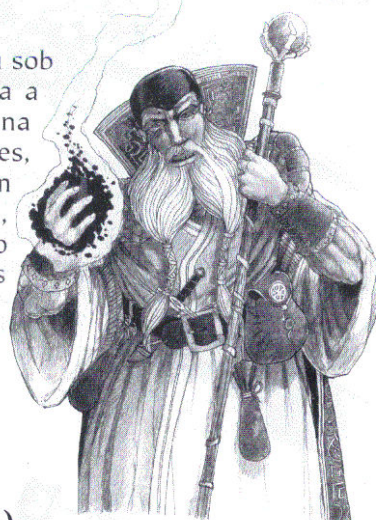
Os Patrulheiros são uma equipe de elite dos Arqueiros, profundos conhecedores das terras desabitadas de Lordaeron. Sua habilidade no uso do arco longo, no tiro de precisão e como sentinelas avançadas, características pelas quais eles são muito temidos pelos inimigos, os fazem ainda mais perigosos que seus irmãos Arqueiros. Estes guerreiros de elite jamais se envolveram nos problemas dos Humanos, mas quando os massacres da Horda ameaçaram destruir a pátria dos Elven, os Patrulheiros rapidamente ofereceram seus serviços à Aliança. Apesar de pouco numerosos, sua presença pode mudar o curso de uma guerra se eles forem posicionados com inteligência.

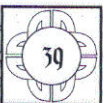
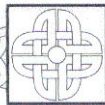
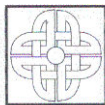
Knights (Cavaleiros)

Os Cavaleiros de Lordaeron representam a mais temível força dos exércitos da Aliança. Protegidos por pesadas armaduras, eles carregam consigo pesados martelos com os quais esmagam todos os que ameaçam a liberdade de suas terras. Montados em grandes cavalos, estes honrados e justos Cavaleiros servem como símbolo de ordem para os povos de Lordaeron nos tempos negros do caos. Conhecendo o destino lamentável dos Cavaleiros de Azeroth na Primeira Guerra, eles juraram vingar seus irmãos vitimados e livrar para sempre suas terras das garras das Hordas.

Paladin (Paladino)

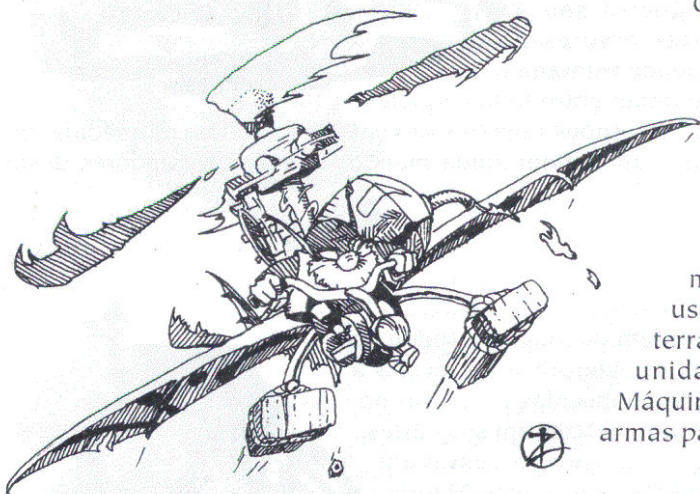
Os Paladinos são uma ordem sagrada de guerreiros cujo propósito é defender e guiar a população devastada pela guerra em Lordaeron. O Arcebispo Alonsus Faol percebeu que os piedosos Sacerdotes de Northshire, que haviam sofrido tremendas baixas na Primeira Guerra, não eram talhados para os perigos do combate. Ele buscou portanto aqueles de maior virtude entre os Cavaleiros de Lordaeron e, juntamente com os Sacerdotes que sobreviveram em Northshire, os iniciou nos segredos da Magia. Liderados por Uther Lightbringer, estes Paladinos - batizados de Cavaleiros da Mão de Prata - são responsáveis por curar as feridas de combate e restaurar a fé na promessa de libertação da tirania dos Orcs.

Ballista (Balista)

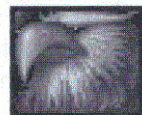
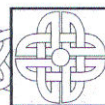
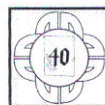
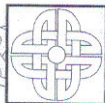
As Balistas lançam dardos de ponta de aço para matar a todos que estejam em seu caminho. Como elas requerem uma incrível força para serem colocadas em suas cordas de lançamento, estas máquinas de guerra são reforçadas com madeira das preciosas árvores Ironwood. A Balista, produto da criatividade Humana e fabricada pelos Elven, é um símbolo de união entre todos aqueles que se aliaram para combater a Horda. Os Anões também são valiosos aliados, na medida em que desenham mísseis aperfeiçoados que aumentam ainda mais os efeitos devastadores desta formidável máquina aliada

Mage (Mago)

Em outras eras, esta nova ordem de Magos estudou sob a tutelagem dos Feiticeiros de Azeroth e foi levada a descobrir forças de magia desconhecidas para usar na guerra contra os cruéis Orcs. Embora sejam mestres em suas artes, os Magos que sucumbiram na Primeira Guerra, estavam despreparados para os rigores da batalha. Os novos Magos, contudo, determinados a não terem a mesma sorte, têm dedicado o seu tempo à procura de magias mais destrutivas e mais agressivas. Seja no seu santuário da Cidadela Violeta em Dalaran ou nos muitos campos de batalha de Lordaeron, os Magos estão resolutos em seus esforços para defender o povo.

Demolition Squad (Esquadrão Demolidor)

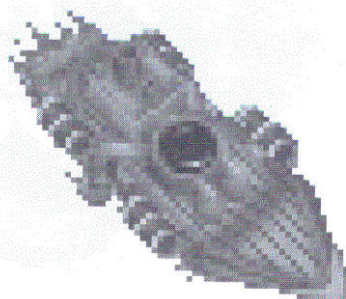
Dos corredores profundos e subterrâneos de Khaz Modan, os Esquadrões Demolidores dos Anões vêm em auxílio da Aliança em sua cruzada pela liberação de Khaz Modan. Mestres em explosivos, estes esquadrões são conhecidos por sua habilidade de demolir quaisquer obstáculos, sejam eles paredes ou rochas. Corajosos e temerários, estes Anões são leais à Aliança e não hesitam em detonar suas cargas explosivas caso a situação assim exija.

Unidades Aéreas da Aliaça

GNOMISH FLYING MACHINE (A MÁQUINA VOADORA GNOMISH)

Os Gnomos de Khaz Modan aprenderam a compensar suas limitações físicas com criatividade e coragem. Como membros da Aliança, eles continuam a demonstrar seus talentos inventando e pilotando a inacreditável Máquina Voadora. Embora não tenham armamentos, estas máquinas desengonçadas podem ser usadas para inspecionar vastas áreas de terra e detectar os movimentos ocultos de unidades submarinas. Desta forma, as Máquinas Voadoras se tornam valiosíssimas armas para descobrir os movimentos da Horda.

GRYPHON RIDER (CAVALEIRO DOS GRIFOS)

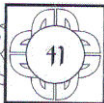
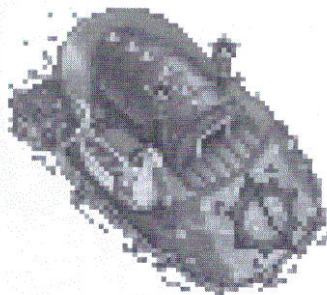
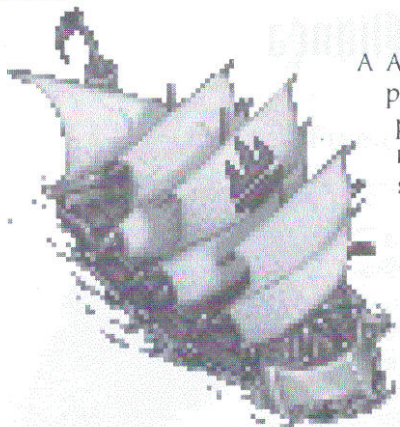
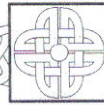
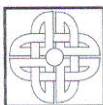
Dos sinistros picos de Northeron, vêm os Cavaleiros dos Grifos de Dwarven. Montados em suas lendárias bestas voadoras e brandindo os martelos místicos forjados nas câmaras secretas de seus Aviários, estes ferozes Anões não temem nenhum inimigo, nem, tampouco, confiam em nenhum amigo. Apenas os Elves de Quel'thalas são seus aliados. Os Cavaleiros não confiam nem nos seus primos Anões nem nos Humanos. Contudo, quando se ouve o grito da batalha, pode-se contar com eles para lutar lado a lado com qualquer um que se oponha à Horda.

Unidades Navais da Aliança

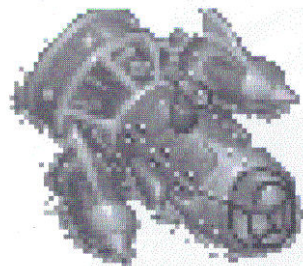
Oil Tanker (Petroleiros)

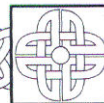
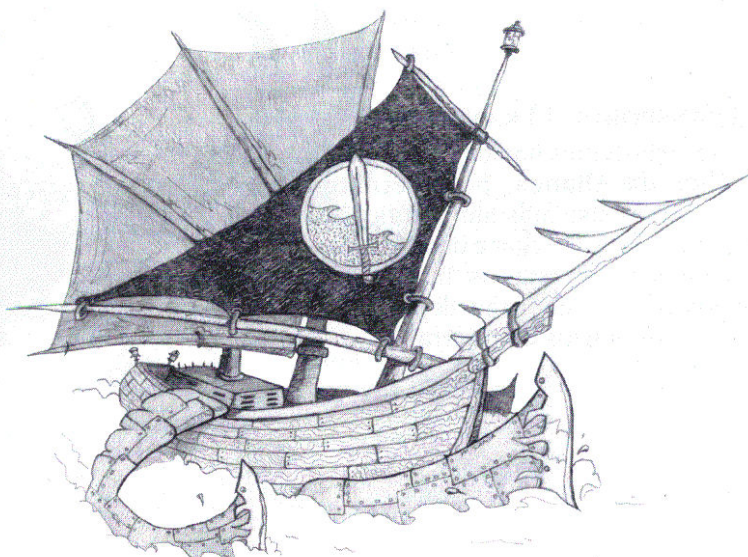
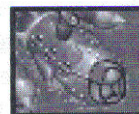
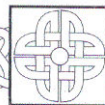
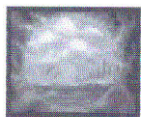
Como os Petroleiros são os únicos navios que não precisam de petróleo para serem construídos, eles tornaram possível a formação da frota da Aliança. Estes barcos são manejados por marinheiros confiáveis e trabalhadores que procuram os ricos depósitos de petróleo que jazem sob as ondas. As tripulações de todos os Petroleiros são treinadas na construção de Plataformas de Extração e no processo de transportar petróleo de volta às Refinarias ou aos Estaleiros, onde o petróleo será processado.

Elven Destroyer (Destróier Elven)

Os Destróieres Elven são poderosos navios de guerra das frotas dos Quel'thalas. Tripulados por marinheiros altamente treinados, estes navios são extremamente rápidos e estão sempre preparados para atacar o inimigo onde quer que ele se encontre. Estes destróieres constituem uma parte essencial da defesa naval da Aliança, já que eles podem também deslanchar seu poder de fogo contra as temíveis forças aéras da Horda.

Transports (Transportadores)

Estes resistentes navios são uma parte vital do esforço bélico da Aliança, pois permitem que as tropas atravessem os diversos sistemas hidrográficos para participar nas batalhas. Projetados para carregar e desembarcar diversas unidades terrestres diretamente na costa, os Transportadores são lentos e não carregam armas. Por esta razão, dependem, para sua proteção, dos Destróieres e dos Navios de Guerra.

Battleships (Navios de Guerra)

A Aliança conta com seus grandes Navios de Guerra para controlar os mares. Estes enormes navios possuem armadura e armamento em número muito maior do que qualquer outro navio da armada. A combinação de seus armamentos devastadores com armaduras substanciais, compensam a velocidade baixa com que se deslocam nos combates marítimos.

Gnomish Submarines (Submarinos Gnomish)

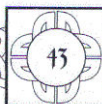
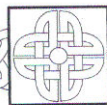
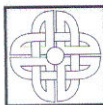
Os prodigiosos Inventores Gnomos criaram um invento surpreendente chamado Submarino. Esta embarcação pode submergir sem que seja penetrada pela água e pode sorrateiramente controlar os movimentos das forças inimigas acima d'água. Estes submarinos só podem ser vistos pelas Torres, pelas forças aéreas e por outras embarcações que se movam sob as águas. Como podem desencadear ataques-surpresa contra os inimigos mais poderosos, os Submarinos Gnomish são um componente inestimável da frota de Lordaeron.

Magia dos Paladinos

Holy Vision (Visões Sagradas)

Assim como o espírito da humanidade está em toda parte, a Visão Sagrada dos Paladinos se estende por todos os rincões da terra. A área revelada como resultado desta magia permite aos Paladinos conhecer o terreno e tudo que habita a terra. Quando este encanto se desfaz, os Paladinos retêm o conhecimento que adquiriram sobre as terras que viram, mas esquecem dos habitantes destas terras.

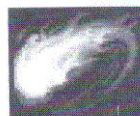
Healing (Cura)

Ajudar aos irmãos nas horas de dor e doença é a preocupação principal dos membros da Ordem Sagrada. Concentrando-se nos poderes espirituais, os Paladinos podem curar aqueles que tenham sido feridos em combate. Muito embora eles só possam curar um ser de cada vez, o poder da cura se traduz em força e coragem para todos que estejam lutando pela vitória contra os terríveis Orcs.

Exorcism (Exorcismo)

Invocando as forças de luz e pureza, os Paladinos podem afastar a praga da Morte Ambulante que aflige as terras de Azeroth. O Exorcismo pode ser usado tanto para causar dano a grupos inteiros de almas penadas ou para erradicar, completamente, uma só destas criaturas. Estas criaturas infernais parecem tornar-se mais fortes quando estão em grupos, de forma que, quanto maior o número de Mortos-Vivos exorcizados em um grupo, menor será o dano que cada Morto-Vivo individualmente sofrerá. O Exorcismo causa tremenda exaustão nos Paladinos. Por este motivo, eles precisam de um período de repouso para que possam usar seus poderes outra vez.

Encantos dos Magos

Lightining (Raios)

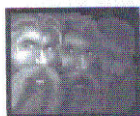
Os Magos de Lordaeron têm a habilidade de lançar raios de suas mãos quando se encontram em perigo. Estas descargas de energia atingem suas vítimas, mesmo que estas estejam usando armaduras. Como os raios são as forças mais fáceis de comandar na natureza, lançar raios exige um mínimo de energia dos Magos.

Fireballs (Bolas de Fogo)

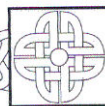
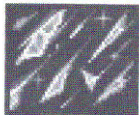
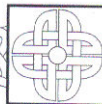
As magias que envolvem os elementos primordiais da natureza são as magias prediletas dos Magos. As Bolas de Fogo são lançadas das palmas das mãos dos Magos e deixam um rastro luminoso como um cometa cruzando os céus. Elas explodem sua massa de energia em qualquer um que atravesse seu caminho.

Flame Shield (Escudo de Chamas)

O Escudo de Chamas funciona tanto como arma quanto como uma barreira de defesa. O Escudo resulta da combinação da força caótica do fogo com a aura do alvo escolhido. O Escudo de Chamas é como um torvelinho de fogo que envolve o Mago onde quer que ele vá e destrói qualquer barreira com que entre em contato.

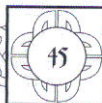
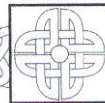
Slow (Lentidão)

Os Magos de Lordaeron podem criar um encanto que impede os movimentos e os reflexos de seus inimigos. Lentidão é um encanto que altera os padrões de tempo que envolvem o alvo escolhido e reduzem os movimentos de ataque de um inimigo a um rastejar. Como o Tempo não pode ser contido nem pelos Magos mais poderosos, o efeito desta magia não é muito duradouro e desaparece assim que o encanto se desfaz.

Invisibility (Invisibilidade)

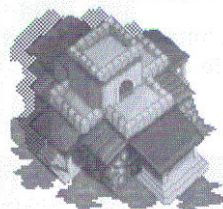
Esta Magia, tirada dos tomos sagrados resgatados das ruínas da Abadia de Northshire, permite ao Mago ofuscar as percepções alheias de forma que o inimigo não se dá conta da existência física de quem o está atacando. Contudo, o indivíduo que estiver invisível não poderá desempenhar quaisquer funções tais como atacar, extrair ou usar magia. Caso o indivíduo se utilize da Invisibilidade para qualquer outro fim que não seja se deslocar, o encanto se quebra e ele se torna visível imediatamente.

Blizzard (Nevasca)

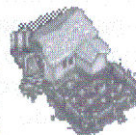
Este encanto invoca as tempestades torrenciais das montanhas geladas de Northeron. Como resultado, uma tempestade de gelo cai sobre os inimigos dos Magos com a fúria de lâminas frias. As Nevascas podem ser lançadas sobre grandes áreas dos campos de batalha. Isto faz com que elas sejam magias poderosíssimas na luta contra as tropas de Orc.

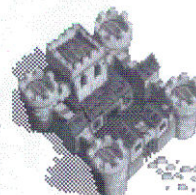
Polymorph (Mutabilidade)

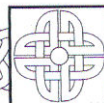
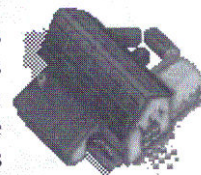
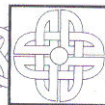
Talvez o mais temido encanto dos Magos seja a Mutabilidade. Este encanto altera a forma física de seus alvos: esta poderosa magia transforma homens em animais, mudando para sempre a mente e o corpo da vítima. Este encanto transforma a vítima em um animal selvagem e, conseqüentemente, lhe tira a capacidade de raciocínio e a habilidade de obedecer comandos na batalha. Embora não haja antídoto para esta magia, se a vítima tiver mais força ou energia do que o mago, a possibilidade desta magia funcionar diminui.

Edifícios da Aliança

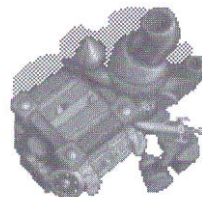
TownHall (Prefeitura)

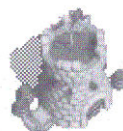
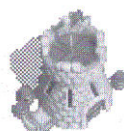
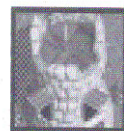
A Prefeitura serve como centro para a comunidade e para as práticas comerciais das várias cidades menores e dos postos militares de Lordaeron. Por serem os centros econômicos de qualquer povoado, estes prédios são equipados para processar recursos naturais vitais, tais como madeira e ouro. O constante movimento de Camponeses, que extraem e transportam os recursos naturais, cria uma atmosfera de constante atividade nas redondezas da Prefeitura. Aqui também se oferece o treinamento de que os Camponeses necessitam para poderem contribuir para o crescimento da sua comunidade. Com algum tempo, a Prefeitura pode ser melhorada e promovida à Fortaleza.

Farm (Fazenda)

As Fazendas são uma parte vital de muitas comunidades em Lordaeron. Como nelas crescem vários tipos de grãos e outros alimentos, as Fazendas fornecem comida não só para os trabalhadores e os camponeses, mas também para os exércitos. A quantidade de comida produzida pelas Fazendas de uma cidade é vital para o número de trabalhadores ou soldados que a comunidade pode sustentar. É fundamental que a produção de alimentos seja controlada constantemente para que a população se mantenha bem alimentada e a cidade funcione normalmente.

Barracks (Quartéis)

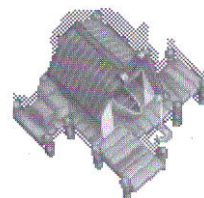
Os Quartéis são construções grandes e fortificadas que oferecem treinamento e habitação para os muitos soldados da Aliança. Os quartéis são uma parte integrante de qualquer comunidade que esteja sendo protegida e também promovem união e boa vontade entre todas as raças. Soldados Humanos vivem nos quartéis com Elves e Anões - todos treinando juntos sob o mesmo teto. É nos quartéis também que se constrói as Balistas e se treina as tripulações para aqueles navios de guerra.

Elven Lumber Mill (Serraria Elven)

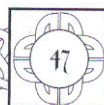
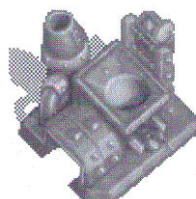
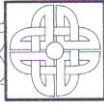
Em sua busca pelos mistérios das grandes árvores Ironwood de Northeron, os Elves de Quel'thalas construíram serrarias onde se tornaram carpinteiros excepcionais. Ao oferecer seus serviços à Aliança, eles também proporcionaram meios mais eficientes para processar a madeira. A produção de máquinas de guerra e de navios se torna possível com a construção de serrarias. Nas serrarias também se produz as flechas perfeitas que tornaram os Arqueiros Elven temidos por todos os Orcs. Se lhes forem dados os recursos necessários, os carpinteiros Elven melhorarão a qualidade destas flechas, aumentando, portanto, o grau de destruição que elas podem trazer. Os patrulheiros Elven, após serem treinados nos quartéis, se reúnem nas serrarias para aperfeiçoarem suas técnicas em arco e flecha, pontaria e patrulhamento.

Blacksmith (Ferreiro)

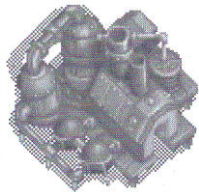
Os Ferreiros são uma parte importante de muitos povoados que dependem de defesa militar. Embora os metais que eles forjam sejam importantes na construção de vários prédios avançados, os Ferreiros são igualmente importantes por causa de sua habilidade de criar armas e armaduras. Os Ferreiros de Lordaeron, ajudados, às vezes, por seus Anões aliados, são renomados por criarem algumas das armas de melhor qualidade dos territórios do norte. Há rumores de que os ferreiros e Elves estão desenvolvendo uma máquina que pode modificar o curso da guerra contra a Horda.

Towers (Torre)

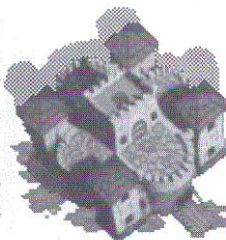
As Torres de Vigilância são estruturas altas e resistentes, construídas para guardar as fronteiras dos povoados. Destes locais, os defensores de Lordaeron têm uma visão privilegiada, o que dificulta ao inimigo fazer ataques de surpresa. A presença destas torres torna possível o envio rápido de tropas para deter incursões inimigas. Estas torres estão equipadas com dardos mortais que podem atingir alvos no solo, ar e mar, ou com canhões que, embora poderosos, não podem deter ataques que venham do ar.

Sentinela

Guarda

Canhão

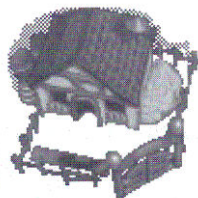
Shipyard (Estaleiros)

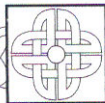
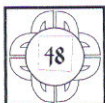
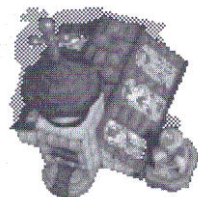
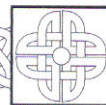
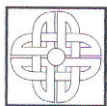
Os Estaleiros são os principais responsáveis pela construção dos diversos tipos de navios usados pela Aliança. Localizados no topo de fortes pilastras feitas de Ironwood, estas estruturas também são responsáveis por receber e processar o petróleo necessário para a construção de navios de guerra. Os estaleiros são operados por marinheiros e construtores navais que, de forma dedicada e incansável, fazem todo o possível para manter a frota sempre em perfeito funcionamento.

Foundry (Fundições)

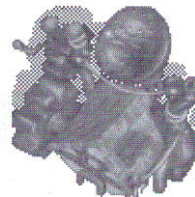
A criação das Fundições torna possível a construção dos portentosos navios conhecidos como Transportadores e Navios de Guerra. Tendo como único objetivo a construção da mais potente força da Aliança, os competentes trabalhadores das fundições necessitam apenas de bastante recurso para criar melhores navios e armamentos para a frota. Localizadas na costa para mais eficientemente complementar os Estaleiros, as Fundições são uma parte integrante da manutenção da frota. Como estão sempre cobertas com nuvens de cinzas e fuligem e envoltas em intenso calor, as Fundições mais parecem um prédio Orc do que uma construção Humana.

Oil Refinary (Refinarias de Petróleo)

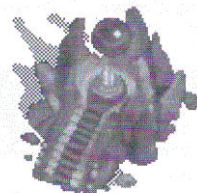
Estes edifícios de paredes de aço são usados tanto para refinar o óleo usado na construção e na manutenção da frota da Aliança como para criar armas de guerra não-convencionais. Assim como os Estaleiros, as Refinarias são construídas ao longo da costa, para que os Petroleiros possam descarregar a sua carga mais facilmente. As Refinarias permitem o refino de óleo com maior eficiência e, portanto, aumentam a quantidade de petróleo utilizável retirado de cada carga de petróleo não refinado.

Keep (Fortaleza)

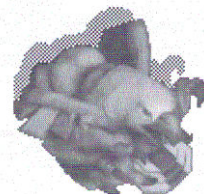
Em povoados grandes e bem defendidos, as fortalezas substituem as Prefeituras como centros comerciais para onde os Camponeses podem levar a madeira e o ouro. Os artesões que vivem aqui conhecem técnicas especiais para melhor extrair o ouro que os Camponeses trazem das minas. Com isto aumenta-se a produção das minas. Mas a Fortaleza é também uma estrutura militar protegida por altas paredes de granito e, por isto, difícil de destruir. As legiões de guerreiros Orc em suas ofensivas obrigam a Aliança a designar as tropas de elite - os Cavaleiros de Lordaeron e os Patrulheiros Elven - apenas para estes locais, onde a presença deles servirá para negar à Horda outros progressos estratégicos. À medida que o controle destas cidades se torna mais crítico, as fortalezas podem ter que ser transformadas em Castelos.

Stables (Estábulos)

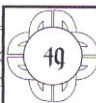
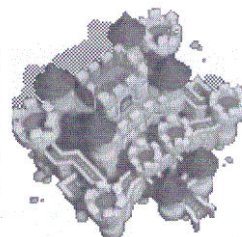
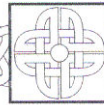
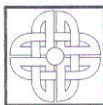
Aqui se mantém e reproduz os premiados cavalos de guerra de Lordaeron. Estes cavalos são condicionados a serem cada vez mais fortes, velozes e a responderem mais rapidamente aos seus cavaleiros. Além de levar seus cavaleiros para a batalha, estes animais produzem fertilizantes para as fazendas de Lordaeron. Os estábulos são cuidados por cavaleiros confiáveis e funcionários que tratam dos cavalos com grande devoção.

Church (Templos)

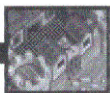
Nestes locais de adoração, os habitantes de Lordaeron buscam crescimento espiritual. No passado, os Sacerdotes rezavam as missas. Agora são os Paladinos. Aqui se reúnem os guerreiros sagrados para aprofundar sua fé. Aqui também os Paladinos, jejuando, comungando e meditando, descobrem novas formas de utilizar seus poderes espirituais e de cura.

Gnomish Inventor (Inventores Gnomos)

Os inventores são altamente criativos e inventam incríveis máquinas de guerra. Entre as invenções estão as Máquinas Voadoras que pairam sobre a terra e o mar, assim como o Submarino que pode se mover dentro d'água. Os Gnomos também inventaram uma técnica de extrair vários compostos químicos do petróleo e com isto produzir pólvora e explosivos. Embora os Gnomos sejam um pouco estranhos e excêntricos, ninguém pode negar seu valor para a Aliança.

Mage Tower (Torre dos Magos)

Nestas Torres que repousam sobre fundações espirais de rocha viva, esferas fluorescentes de energia mística recompõem e reúnem as magias usadas contra a Horda. Nestas Torres também se escondem mistérios que só os Magos de Lordaeron ousam explorar. Como extensões da Cidadela Violeta em Dalaran, estas torres permitem que os Magos pesquisem magias ocultas, isolados do plano temporal...

Gryphon Aviary (Aviário Grifo)

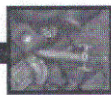
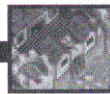
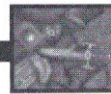
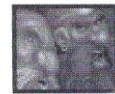
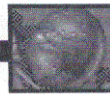
Na entrada do Aviário, uma imagem colossal destas aves lendárias presta uma homenagem aos animais que ali residem. Construído de rocha sólida pelos Anões de Northeron, o Aviário aterroriza seus inimigos. Dentro do prédio colossal, vivem os Grifos. Aí também vivem os Anões que fabricam as selas e as rédeas. No centro de cada Aviário encontra-se uma forja encantada que é sagrada para os anões. Aí se fabrica os mágicos Stromhammers, os martelos que, quando lançados, atingem com a força do trovão e a fúria do raio. Esta arma destrutiva, combinada com o indomável espírito dos Cavaleiros Grifos, justifica a reputação dos Anões como Donos dos Céus.

Castles (Castelos)

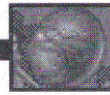
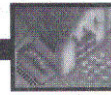
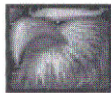
Os poderosos Castelos de Lordaeron são o centro das grandes cidades militares. Os Camponeses trazem ouro e madeira para cá para ajudar no esforço de guerra. Estes bastiões contra invasões são protegidos por fortificações e, por isto, quase indestrutíveis. Os Castelos representam a força dos povos da Aliança, bem como a sua determinação em defender toda a humanidade contra a Horda.

Interdependência Humana

Camponês — Prefeitura

Soldado — Quartéis

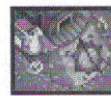
Arqueiro Elven — Quartéis — Serraria

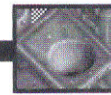
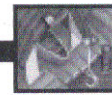
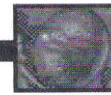
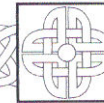
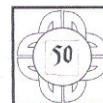
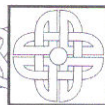
Patrulheiro Elven — Quartéis — Serraria — *O próximo nível na fortaleza*

Balista — Quartéis — Serraria — Ferraria

Cavaleiro — Quartéis — Ferraria — Estábulos

Paladinos — Quartéis — Ferraria — Estábulos — *O próximo nível na Igreja*

Demolidores Anões — Gnomish Inventor

Mago — Torres do Mago

Máquina Voadora — Inventor Gnomo — Serraria

Cavaleiro Grifão — Aviário Grifão

Petroleiro — Estaleiro

Destroier — Estaleiro

Transport. — Estaleiro — Fundição

Vasos de Guerra — Estaleiro — Fundição

Submarino — Estaleiro — Gnomo Inventor

Interdependência dos Edifícios Humanos

Necessário para

* Quartéis

o próximo nível na fortaleza

Necessário para

Serraria Ferraria Estábulos

o próximo nível no Castelo

Prefeitura

Keep

Castelo

Quartéis

Estábulos

Templos

Fazenda

Inventor

Aviário Grifo

Ferraria

Torre dos Magos

Torre do Canhão

Torre de Vigia

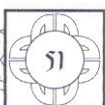
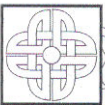
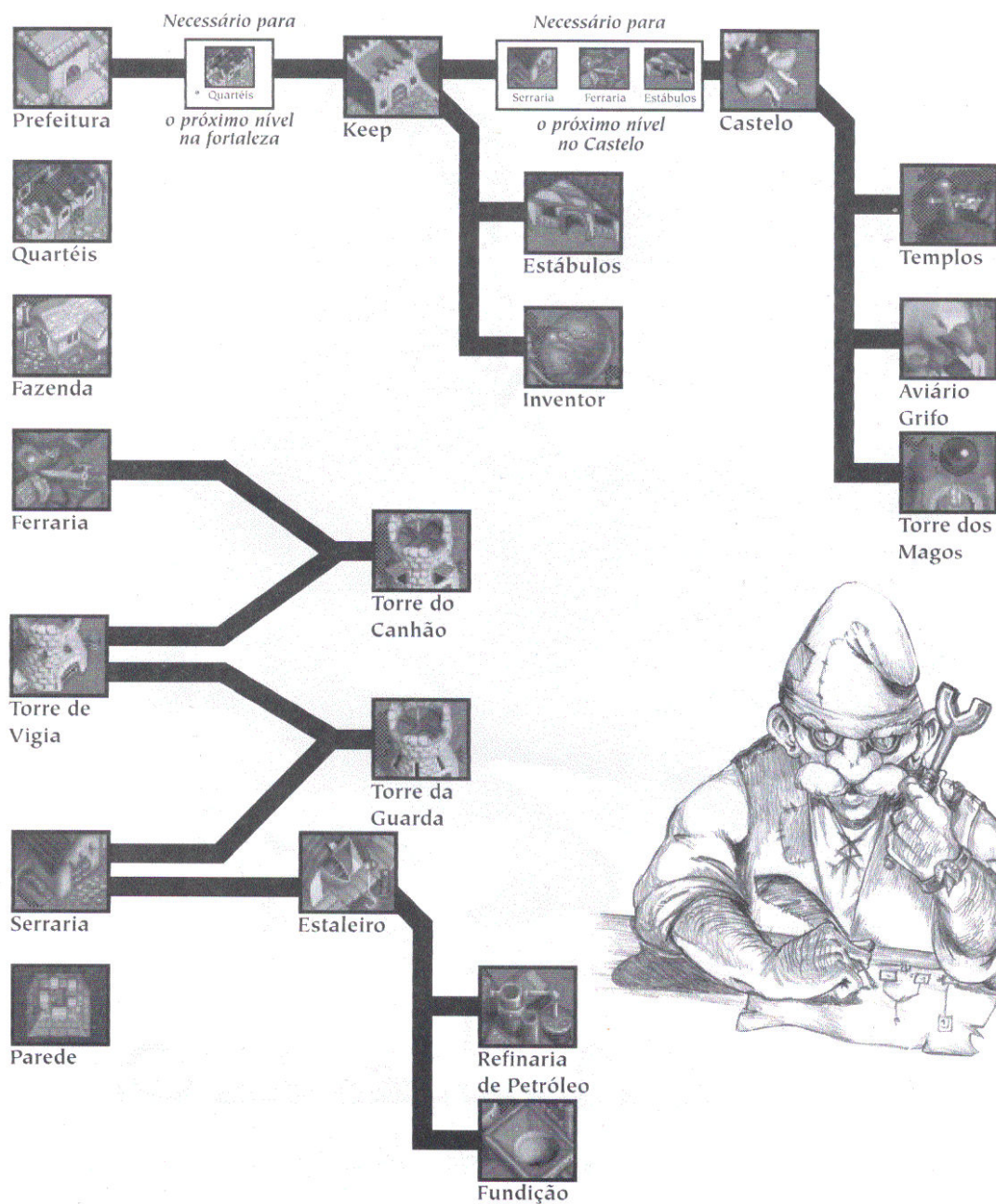
Torre da Guarda

Serraria

Estaleiro

Parede

Refinaria de Petróleo

Fundição

A História da Ascensão dos Orcs

(contada por Gul'dan, líder do clã Stormreaver)

A Ascensão do Conselho da Sombra

Tal e qual uma força primitiva de destruição e caos, nós marchamos sobre as terras de Draenei devastando tudo o que víamos. Nenhuma vida foi poupada. Nenhum prédio foi deixado intacto. O único sinal de sua existência foi os campos ensopados de sangue onde, por quase cinco mil anos, os camponeses tinham trabalhado e a fumaça rançosa e malcheirosa das fogueiras da vitória queimando os corpos dos jovens que nós derrotamos. Os Draenei eram um povo fraco - nem justificaram o esforço de nosso ataque. Mas, no final das contas, vitórias simples e pequenas servem também para mostrar às raças inferiores qual é o lugar delas.

Eu e meus semelhantes somos assim. Como temos o poder de fato, manipulamos facilmente as selvagens e brutais tendências das massas. O poder é a força que impele a grande máquina destruidora que é a Horda. Aqueles que imaginam possuir este poder se juntam em torno da bandeira da violência. Mas, sem um inimigo comum, mesmo os líderes dos clãs de Orc se voltam cegamente uns contra os outros. Este apetite por destruição que prevalece entre estes imbecis impele a Horda. Poder! Honramos o Poder acima de tudo!

Meu nome é Gul'dan - o maior dentre todos os Feiticeiros e Iniciados do Sétimo Círculo do Conselho da Sombra. Ninguém conhece a atração negra e consumidora do Poder melhor do que eu!

Na minha mocidade, estudei magias orcas com o Feiticeiro do meu clã. Meu talento natural para incorporar as energias frias e negativas do Submundo Convoluto me destacou dentre os outros Feiticeiros e eu sabia que até mesmo Ner'zhul, o maior de meus instrutores, tinha inveja de mim à medida que minhas habilidades se desenvolviam cada vez mais.

Minhas aspirações sobrepujaram tanto as de meus colegas quanto as de meus mestres, pois eu sabia que a visão deles era limitada pela fidelidade à Horda. Mas eu jamais me importei com nada! Eu jamais me importei com nada neste mundo sobre o qual nós já tínhamos domínio completo. A mim importava somente a oportunidade de controlar os mistérios espirais do *Grande Além Negro*. Eu havia começado explorações secretas de energias muito mais avançadas do que qualquer coisa que meus tutores poderiam sequer imaginar. Foi nesta época que descobri um ser de imenso poder - o Demônio Kil'jaeden. Sua fúria desalmada me deixou boquiaberto. Eu me surpreendi com seu poder ilimitado. Nos pesadelos febris que Kil'jaeden me causou, toquei a essência do Além. Em mim, uma luxúria indescritível se implantou - um desejo de brandir a fúria das tempestades etéreas e estar invulnerável nos corações moribundos dos sóis incandescentes.

Sob a orientação de Kil'jaeden, eu vim a compreender o quão limitado era meu conhecimento. Histórias desconhecidas de raças antigas dos Demônios e de dimensões mágicas primordiais me foram contadas por Kil'jaeden. Eu aprendi que havia inúmeros mundos espalhados por toda a escuridão do céu - mundos para os quais eu poderia liderar a Horda como só alguém do meu talento seria capaz. Embora eu tenha ficado com meu povo no escuro, rubro mundo dos Daenei, logo aprendi a projetar-me nas dimensões mais profundas do Submundo Convoluto e quase enlouqueci com o caos murmurante que aí existia. Embora me parecesse que a viagem me traria a morte, eu me sentia irresistivelmente impelido a continuar minha travessia, até que, finalmente liberto de minha existência corpórea, eu compreendi os gemidos. Foi então que pela primeira vez eu falei com os mortos...

A adoração dos antepassados sempre foi a essência da religião dos Orcs. Embora a maioria das Hordas Orc acreditasse que nossos antepassados olhavam por nós e nos guiavam desde as profundezas de algum reino perdido no caos, eu sempre achei que esta crença era produto de rituais, não da realidade. No Submundo Convoluto, descobri que os espíritos dos mortos flutuam nos ventos astrais entre os mundos. Eu aprendi que eles vigiam os clãs, perene e silenciosamente, esperando por algum meio de escapar de seu tormento sem vida. Eu me dei conta, neste momento, de que estes espíritos ainda viriam a ser uma arma útil para quem quer que pudesse subjugá-los a seus desejos.

Anos se passaram. Meu aprendizado com Kil'jaeden me transformou no mais poderoso Feiticeiro do clã nas últimas gerações. Eu era um líder respeitado na Horda, mas, como sempre, as tensões eram grandes entre os membros dos clãs. A destruição dos Draenei não havia deixado nenhum resto com que a grande besta da guerra pudesse aplacar sua fome. Após séculos de violência e guerra, tínhamos finalmente conquistado todo o nosso mundo. Sem ter nenhum inimigo para massacrar, nem novas terras que conquistar, os clãs caíram num estado de completa anarquia. Disputas insignificantes transformaram-se em batalhas campais e o sangue corria em doses maciças. Os comandantes que tentaram assumir a posição de chefe dos comandantes foram assassinados pelas legiões enraivecidas da Horda. Eu sabia que tinha afinal de assumir as rédeas do poder que eu por tanto tempo havia negligenciado.

Rapidamente, reuni uns poucos Feiticeiros que haviam mostrado algum sinal de que queriam algo além dos conflitos mundanos dos clãs. Eu iniciei algo além no mistério dos mortos, guiando-os em rituais secretos e comungando com espíritos do Submundo. Aqueles que se mostraram incapazes de incorporar aquelas energias foram destruídos. Depois de algum tempo, estabeleceu-se um pacto entre os membros do nosso círculo e os espíritos da escuridão, cujas energias eu aprendera a invocar. Eu usaria minha posição entre os Feiticeiros para moldar os pensamentos dos outros enquanto, cobertos por um véu de segredo, eles estariam imunes aos caprichos das massas sedentas de sangue. Assim se criou o Conselho da Sombra. Em pouco tempo, o Conselho estava envolvido com todas as questões políticas importantes na Horda. Nada ocorria na Horda que não fosse do nosso conhecimento. Muitos eventos se desenrolaram por nossa determinação. Nossas maquinações eram tão perfeitas que nenhum dos comandantes jamais soube que nós estávamos por trás daqueles acontecimentos. Em menos de meio ano, tínhamos total controle das atividades da Horda. E por trás de todas as nossa maquinações secretas estava a sinistra e silenciosa sombra do Demônio Kil'jaeden.

Gul'dan o Feiticeiro

Tentando aumentar meus recursos mágicos, eu criei uma disciplina nova de magia que ficou conhecida como Necromancia. Começamos a treinar os Feiticeiros mais novos nos segredos da vida e da morte. Outra vez sob a tutelagem de Kil'jaedem, estes Necrólitos mergulharam fundo nas artes negras e, em pouco tempo, ganharam poder suficiente para dar vida e controlar os corpos dos mortos recentes. Cada vitória, cada sucesso, me deixava um vazio que eu não podia explicar. Eu me dei conta de que o Conselho da Sombra só podia servir a meus propósitos até certo ponto e, por conseguinte, eu precisaria de ainda mais poder se quisesse ser aquele que iria moldar os destinos do clã.

O Domínio das Forças - Medivh e Blackhand

Tudo ia bem dentro da Horda. Embora o Conselho da Sombra mantivesse os clãs em paz com a promessa de escapar do mundo moribundo, eu sabia que esta nova ordem, assim como a guerra contra os Draenei, não duraria bastante, a menos que eu encontrasse outras terras que os Orcs pudessem conquistar. Uma noite, quando eu considerava as soluções possíveis para este problema, fui surpreendido por gritos que emanavam da Torre dos Feiticeiros. Ao lá chegar, me deparei com muitos dos meus aprendizes prisioneiros de um transe profundo, seus rostos transformados em máscaras de dor. Quando questionei os outros aprendizes sobre o que causara aquele transe, eles me disseram tão somente que haviam sentido uma presença inexplicável em seus sonhos. Eu voltei para meus aposentos, profundamente confuso e curioso sobre o motivo pelo qual o que quer que tivesse se comunicado com os meus aprendizes não fizera nenhum esforço para entrar em contato comigo.

Pedi a opinião de Kil'jaeden sobre esta presença. Ele também tinha sido tocado por este poder, um poder muito mais forte do que ele jamais havia experimentado. Seja porque eu subitamente imaginei uma força tão indescritível que causava medo até mesmo em Kil'jaeden ou por próprio terror, o fato é que fugi para o Submundo e lá fiquei por um período que me pareceu uma eternidade.

Foi durante minha fuga que a Presença finalmente fez contato comigo. A Presença radiava um poder indescritível, mas não era desprovida de emoções, como Kil'jaeden. Meus sentidos controlaram meu terror e minha mente começou a raciocinar. Eu sabia que podia adivinhar os desejos desta força, apesar de seu tremendo poder. Eu sabia que podia utilizá-la para alcançar meus próprios objetivos. A Presença se identificou como Medivh, um mago de um país longínquo. Nós nos comunicamos, não em palavras, mas numa comunhão de pensamentos. Sua mente me parecia ilimitada, mas seus pensamentos se moviam com tanta rapidez que era praticamente impossível compreender o que ele dizia.

O Demônio Kil'jaeden

Contudo, eu sabia que ele estava se aprofundando mais e mais em minha mente, aprendendo tudo o que podia sobre os Orcs e sobre nossa magia. Eu jamais poderia aprender tanto com ele como ele estava aprendendo comigo e, portanto, desfiz o nosso contato.

Busquei outra vez Kil'jaeden, mas ele se recusou a responder aos meus chamados. Eu sabia que ele havia abandonado seus discípulos porque tinha medo de Medivh. Comecei novamente a duvidar de minhas habilidades. Seria eu capaz de lutar com um ser tão poderoso que tinha intimidado meu próprio mestre? Voltei diversas vezes ao Submundo, e já quase me esquecera dos problemas que me haviam levado a duvidar de mim mesmo, quando, uma noite, Medivh apareceu em meus sonhos...

"Tu me temes porque não me compreendes. Vê meu mundo e compreende teu medo. E não temas mais."

Meus poderes eram insuficientes para resistir ao que se passou em seguida:

...terras devastadas...

...pântanos escuros, repletos de vida...

...infindáveis campos de grama cor de esmeralda...

...florestas de árvores magníficas...

...fazendas repletas de abundantes colheitas...

...povoados de gente forte, orgulhosa...

As imagens me chegavam depressa demais para que eu pudesse compreender. Até que ... uma coisa... uma imagem passageira que por muito tempo depois ficaria confundindo minha alma...

...enterrado no mais profundo dos oceanos, escuro e derrotado, mas ainda

respirando...

...ainda pulsando com o sangue da própria terra...

...um poder antigo...

...antigo e terrível...

Acordei. Retornei à consciência sabendo que o sonho tinha sido real. Medivh me tinha mostrado o seu mundo sabendo que a Horda não descansaria enquanto não o conquistasse...

Reuni-me com os membros do Conselho da Sombra para discutir as visões que tinha tido. Embora não houvesse unanimidade a respeito das intenções de Medivh, informei ao Conselho que uma forma de escapar do nosso mundo estava prestes a cair em nossas mãos. Eu pediria auxílio a Medivh; pediria que criasse uma forma para chegarmos ao seu mundo e, depois, nós subjugaríamos a sua raça como fizemos com todas as outras que tinham se deparado conosco. Embora ele tivesse aparecido a muitos feiticeiros com as mesmas imagens de um mundo novo e fértil, decidimos guardar segredo sobre estas visões. Os Feiticeiros que estavam cientes das revelações, mas não pertenciam ao Conselho, foram mortos. Se o segredo fosse revelado antes dos preparativos finais, a Horda se esfacelaria. Semanas se passaram sem que Medivh nos contatasse.

Meus esforços para me comunicar com ele foram infrutíferos. Era como se ele tivesse apagado todos os traços de sua existência do Submundo. Alguns membros do Conselho já tinham perdido a esperança de vê-lo voltar.

...E então a brecha apareceu...

Levou muito tempo para que a brecha pudesse ser dilatada o suficiente para que os Orcs, enormes como são, pudessem passar por ela. Os primeiros exploradores que voltaram do outro lado pareciam ter enlouquecido com o mundo que tinham visto. Estes fracassos iniciais não foram suficientes para nos deter. Outras missões exploradoras confirmaram que o mundo do outro lado da brecha era semelhante ao que tínhamos visto em nossas visões. Combinando os poderes dos clãs de Feiticeiros da Horda e do Conselho da Sombra, conseguimos dilatar a brecha o bastante para criar um Portal. Por aí passaram numerosos Orcs para o novo mundo. Um posto avançado foi construído imediatamente e mais exploradores foram enviados para o outro lado da brecha.

Os agentes do Conselho da Sombra nos informaram que os habitantes deste outro mundo eram chamados de Humanos e suas terras se chamavam Azeroth. Os Humanos eram uma raça fraca; eles trabalhavam a terra e viviam placidamente nos campos. Eu temia que eles fossem uma presa ainda mais fácil do que os Draenei e que a vitória sobre eles não aplacasse a fome de guerra dos Orcs. Os capitães dos clãs, já embriagados com sua sede de sangue e batalhas, decidiram que era hora de abandonar o nosso mundo e tomar posse do mundo de Azeroth.

Enquanto o Conselho da Sombra mantém um olhar vigilante sobre os trabalhos da Horda, as massas seguem a liderança dos chefes dos clãs. Dois comandantes se destacaram e todos os temiam e respeitavam: Cho'gall, o Ogro-Mago do clã Twilight's Hammer, e Kilrogg Deadeye, do clã Bleeding Hollow. Estes poderosos líderes guiariam a Horda a uma vitória rápida e devastadora contra os Humanos. Assim, enquanto a Horda gradualmente cruzava a brecha em direção a Azeroth, Cho'gall e Kilrogg começaram a planejar o ataque às posições Humanas em Stormwind.

O ataque foi catastrófico. Nossos exércitos, esperando encontrar pouca resistência, marcharam direto contra o forte inimigo. Surpreendentemente, os soldados Humanos mantiveram nossas forças à distância. Em seguida, eles lançaram contra nós guerreiros montados em animais que eram puro músculos e força e obrigaram nossas tropas a recuar para um pantanal, de onde, graças apenas às sombras e à neblina, conseguimos escapar. A derrota humilhante trouxe pânico às nossas tropas. Cho'gall e Kilrogg culpavam-se mutuamente pelo fracasso e os Orcs logo se dividiram em dois grupos adversários, cada qual apoiando um dos líderes. O Conselho da Sombra tentou, desesperadamente, encontrar uma solução para a violência que nós sabíamos que iria se abater sobre nós, mas a natureza explosiva dos Orcs tornava impossível apelar para o bom senso. Eu compreendi que a Horda precisava de um líder que pudesse unificar os clãs e mantê-los sob seu controle, e que soubesse qual era o seu lugar. Foi aí que conheci Blackhand, o Destruidor.

Blackhand, comandante do jovem clã Blackrock e Corsário do Sythegore Arm, era respeitado pela maioria da Horda. Mas, acima de tudo, ele era extremamente corruptível. Com a ajuda do Conselho da Sombra, eu coloquei o ambicioso Blackhand no trono de Comandante-chefe das Forças de Guerra. Blackhand era um ditador desalmado que inspirava terror nos seus guerreiros. A Horda se submeteu a Blackhand, e os demais comandantes lhe passaram o controle de seus clãs, mas era eu quem governava de fato, chantageando e subornando Blackhand.

Com a ascensão de Blackhand o Comandante das Forças de Guerra, a ordem voltou a reinar na Horda. A visão de Medivh voltou a me visitar, com mais controle sobre seus poderes, mas menos controle sobre sua mente. Pedindo que a Horda destruísse o reino de Azeroth, mas fizesse dele o regente, Medivh me ofereceu todos os tipos de presentes e subornos.

Eu lhe assegurei que seu reino seria destruído, mas que ele não tinha nada tão valioso que pudesse convencer a Horda a cumprir o seu pedido. Sua face se contorceu num sorriso malicioso e ele me revelou a imagem de um túmulo antigo onde estava inscrito o nome do Demônio Sargeras. O Túmulo de Sargeras!!! O Demônio que tinha sido mestre do meu próprio mestre Kil'jaeden, enterrado aqui, neste mundozinho insignificante!!! O destino tinha escolhido a mim sozinho, pois eu sabia que o Túmulo continha poder absoluto - o bastante para transformar em um deus vivo qualquer um que pudesse conquistá-lo. Medivh prometeu que me diria onde estava o Túmulo se eu usasse a Horda para destruir seus inimigos.

E foi assim que os Orcs começaram a guerra contra o reino de Azeroth.

A Primeira Guerra de Ascensão dos Orcs

Nós tomamos as terras de Azeroth dos Humanos e destruímos tudo em nossa volta. Meu assassino pessoal, Garona, executou Llane, o rei dos Azeroth, e trouxe seu coração para mim. Embora a Horda tenha dominado o reino de Azeroth e os vermes patéticos que o defendiam, meus planos sofreram um revés inesperado.

Um bando de guerreiros humanos atacou a torre de Medivh e entrou em combate direto com o feiticeiro insano. Enquanto seu corpo era dilacerado pelas espadas de Azeroth, Medivh começou a transmitir ondas telepáticas de trauma que cruzaram o plano astral e estilhaçaram até mesmo minhas próprias defesas. Eu tentei penetrar a mente do feiticeiro moribundo e retirar o segredo da localização do Túmulo. Mas antes que eu conseguisse, Medivh foi morto pelos Azeroths. Como eu me encontrava dentro de sua mente quando se deu sua morte temporal, sofri um choque psíquico que me deixou em estado catatônico.

Dormi semanas a fio como se estivesse morto, observado de perto por meus fiéis feiticeiros. Quando finalmente despertei, Blackhand tinha sido assassinado. Sem minha magia para protegê-lo, Blackhand fora vítima de um

Orgrim Doomhammer mostra a cabeça de Blackhand

ataque surpresa por parte de um de seus mais poderosos e fiéis generais - Orgrim Doomhammer. Orgrim consolidou rapidamente o seu controle sobre a Horda, justificando o assassinato de Blackhand com depoimentos falsos que atestaram a incompetência de Blackhand como Comandante-Chefe.

A mão do destino tinha me apunhalado. Sem me deixar pedra sobre pedra, Orgrim começou a investigar a ordem interna da Horda e tendo capturado e torturado dolorosamente minha serva Garona, acabou descobrindo a existência e localização do Conselho da Sombra. Ela era mais fraca do que eu esperava.

Doohammer comandou seus Wolfriders num ataque surpresa à minha cidadela, junto às ruínas de Stormwind. Os Magos, apanhados de surpresa pelo ataque de Orgrim, defenderam a cidadela enquanto suas magias duraram, mas, sem tempo de repousar e recuperar suas energias, finalmente caíram sob o ódio de Orgrim. No fim, Doomhammer saiu vitorioso. Os Magos sobreviventes foram exilados como traidores da Horda ou foram vítimas de execução pública, o que fortaleceu o prestígio de Orgrim e enfraqueceu o meu ...

Eu fui levado à presença de Orgrim e interrogado longamente a respeito de meu envolvimento com o Conselho da Sombra. Como eu me encontrava ainda muito debilitado pela morte de Medivh e pelas energias que eu perdera durante a batalha, não me encontrei em condições de ameaçar ou fazer mal ao Comandante. Orgrim deixou bem claro que a Horda agora estava sob seu comando e que ele não era manipulável como seu antecessor. Suas intenções eram claras: o sorriso sinistro e a lâmina afiada na cintura não deixavam dúvidas. Eu, contudo, fiz ver a ele que, com a destruição dos Magos, eu me tornara o último feiticeiro da Horda. Orgrim, arrogante depois de sua vitória, concordou que talvez eu lhe pudesse ser útil e decidiu poupar-me a vida. Eu jurei a mim mesmo que um dia ele levaria sua arrogância para o túmulo.

As suspeitas que Orgrim tinha a meu respeito jamais desapareceram. Contudo, eu consegui convencê-lo de que os Raiders, aliados aos filhos de Blackhand, estavam preparando uma revolta contra ele. A acusação era, obviamente, totalmente falsa, mas Orgrim, debandou o esquadrão dos Wolfriders, despachando-os para as forças dos Grunt. Para demonstrar minha "lealdade" a Orgrim e à Horda, prometi criar um exército de Mortos-Vivos que seriam completamente leais exclusivamente a ele. Doomhammer não confiava em mim, mas minha idéia lhe pareceu atraente. Com isto, ele permitiu que eu me recolhesse em meus aposentos para criar a nova legião.

Gul'dan rende-se à Doomhammer

Mesmo com a ajuda dos meus Necrólitos, eu não consegui criar o exército de Mortos-Vivos. Meus ajudantes só me davam fracassos e fraquezas, até que eu percebi

que embora seus espíritos quisessem, a carne era fraca. Eu, então, os convoquei todos para um altar construído de Ironwood e Blackwood e, usando um encanto de magia negra, lhes tomei as vidas, uma por uma. O fim sangrento dos Necrólitos finalmente me deu a oportunidade de criar o perfeito escravo Morto-Vivo.

Usando os poucos recursos que eu ainda tinha disponíveis na Horda, adquiri os corpos dos muitos Cavaleiros de Azeroth mortos durante a batalha. Nestas carcaças decompostas, eu instilei a essência dos grandes membros do Conselho da Sombra, que estavam ansiosos por voltar ao plano terreno e gerar terror e destruição outra vez. A cada um destes cavaleiros eu dei um bastão encravado de jóias através do qual eles poderiam canalizar seus poderes extraterrenos. Em cada uma das jóias nos bastões estava concentrada a essência das magias cruas e necrômanas dos Necrólitos que eu acabara de assassinar. E assim nasceram os Cavaleiros da Morte.

Orgrim Domhammer ficou satisfeitíssimo com estes cavaleiros. Embora os espíritos do Conselho da Sombra fossem leais a mim, eles fingiram obedecer ao Comandante. Orgrim, satisfeito por eu ter cumprido minha promessa, deixou-me, afinal, em paz.

Eu serei paciente, esperarei, fingirei ser um empregado leal, até que chegue a hora de mostrar àquele presunçoso quem é o chefe realmente. Eu continuo disposto a localizar o túmulo de Sargeras e já reuni o clã Stormreaver para me apoiar quando eu finalmente me vingar de Orgrim pelos crimes insolentes que cometeu contra mim ... Este dia está cada vez mais próximo e Doomhammer não tem a menor idéia do mal que o aguarda ...

... pois eu sou Gul'dan ...

... a escuridão encarnada ...

... jamais serei derrotado ...

Clãs da Horda

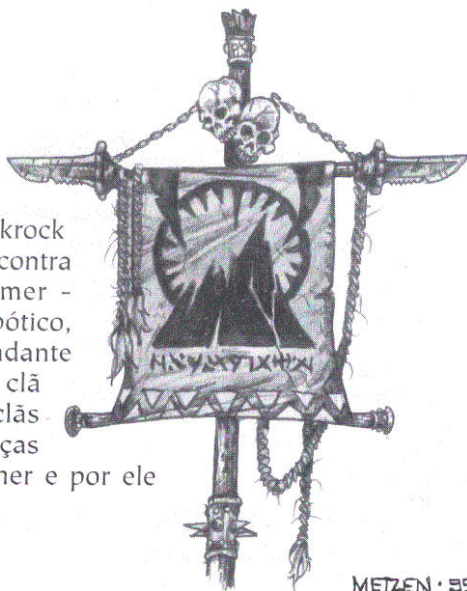
Clã Blackrock

Comandante: Orgrim Doomhammer

Cor: Vermelho

Histórico: Embora as longas guerras tenham diminuido a quantidade de seus membros, o Clã Blackrock continua a ser o mais poderoso da horda.

Sob o longo reinado de Blackhand, o Destruidor, o clã Blackrock cresceu em poder e foi responsável por numerosas vitórias contra os Humanos na primeira Guerra. Orgrim Doomhammer - também conhecido como Backstabber - assassinou o despótico, mas descuidado Blackhand, e nomeou a si mesmo comandante do clã e Comandante-Chefe das Forças de Guerra. O clã Blackrock continua dando as ordens e intimidando os clãs menos poderosos da Horda a obedecerem a Orgrim. As forças do clã Blackrock são fanaticamente leais a Doomhammer e por ele darão suas vidas.

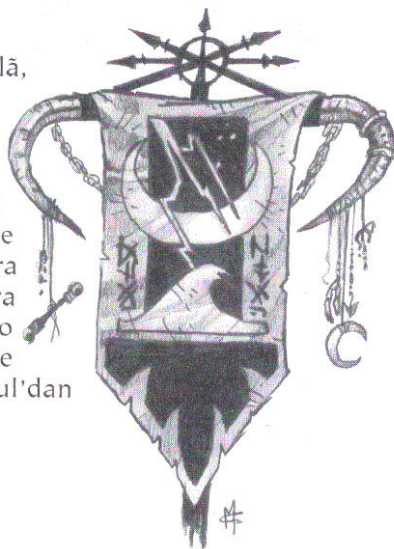
Domínio: Blackrock spire, Azeroth

Clã Stormreaver

Comandante: Gul'dan, o Feiticeiro

Cor: Azul

Histórico: Os Stormreavers são um pequeno, mas poderoso, clã, cujas origens têm raízes na história da Horda desde a chegada a Azeroth. Por ser o último de sua espécie, o Mago Gul'dan mantém absoluto controle sobre o clã.

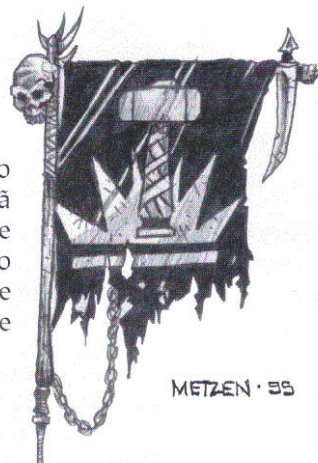
Gul'dan, que secretamente comandou a Horda através de seu fantoche Blackhand, sabe que Doomhammer não confia nele nem lhe tem apreço. Por isso, fundou os Stormreavers para proteger-se de qualquer ação que Orgrim queira tomar contra ele. Com o apoio do seu clã, Gul'dan pretende encontrar o Túmulo do Demônio-senhor Sargeras. Segundo a lenda, este túmulo contém um poder inimaginável, poder este que Gul'dan aspira controlar.

Domínio: Stormwind, Azeroth e Balor, Azeroth

Clã Twilight's Hammer

Comandante: Cho'gall, o Ogro-Mago

Cor: Violeta

Histórico: Obcecados com a idéia de que a Horda é a anunciadora do Apocalipse para todas as nações que ataca, os membros do clã Twilight's Hammer sentem uma gratificação sacrossanta cada vez que destróem tudo o que encontram pela frente. Liderados pelo astuto Cho'gall, os membros deste clã têm grande afinidade com Gul'dan e com o clã Stormreaver. Contudo, sua lealdade para com o clã não se compara com sua dedicação ao extermínio.

Domínio: Northshire, Azeroth

Clã Black Tooth Grin

Comandante: Rend e Maim, filhos de Blackhand

Cor: Negro

Histórico: Este clã originou-se parcialmente do clã Blackrock, mas se fragmentou depois da invasão de Azeroth. Quando seu pai foi deposto, Rend e Maim decidiram controlar sua própria facção da Horda sem se oporem diretamente à ascensão de Doomhammer. O nome do clã reflete a prática de seus membros de arrancarem um de seus próprios dentes como símbolo de lealdade ao clã. Sobre ele recai a responsabilidade de guardar o Portal. A unidade e a lealdade do clã podem um dia ser testadas, caso Rend e Maim decidam vingar seu pai e reclamar o trono.

Domínio: Black Morass, Azeroth

Clã Bleeding Hollow

Comandante: Kilrogg Deadeye

Cor: Verde

Histórico: Antes da invasão de Azeroth, este clã era um dos maiores da Horda. Liderados pelo idoso Kilrogg, o clã Bleeding Hollow personifica a selvajaria que caracteriza a história dos Orcs e suas sucessivas vitórias nas guerras. Como resultado de um desempenho ímpar nas batalhas, este clã tem a honra de guardar as refinarias nas terras ocupadas de Khaz Modan. Embora fiéis ao clã Blackrock, estes veteranos guerreiros põem a Horda acima de tudo.

Domínio: Ironforge, Khaz Modan

Clã Dragonmaw

Comandante: Zuluhed, O Arrebentado

Cor: Branco

Histórico: Liderados pelo Pajé Zuluhed, o clã Dragonmaw é uma facção pequena, mas de elite. Sua história começou antes mesmo dos Feiticeiros. Originalmente, os Dragonmaws se tornaram os maiores aliados de Blackhand.Com sua morte, eles juraram fidelidade a seus filhos e ao clã Black Tooth Grin. Por meio de suas magias herdadas de um pajé antiqüíssimo, os Dragonmaws conseguiram capturar a Rainha-Dragona Alexstraza e com isto lograr a submissão dos Dragões de Azeroth às tropas da Horda.

Domínio: Grim Batol, Khaz Modan

Burning Blade

Comandante: Nenhum

Cor: Laranja

Histórico: Os Burning Blade não são propriamente um clã. Caótica e imprevisível, esta irmandade de Orcs dementes se aproxima mais de uma força da natureza cujo único objetivo é arrasar e saquear sem nenhuma consideração por sua própria segurança. Como não têm líderes estes vândalos são controlados pelos Ogros, e, em tempos de emergência, açulados, como cães danados, contra os inimigos. Os Burning Blade não são fiéis a ninguém e atacam qualquer um quando sentem ameaçados, até mesmo seus aliados Orcs.

Domínio: Os Burning Blades são nômades.

Unidades Terrestres da Horda Orc

Peons (Peões)

Os Peões são o escalão mais baixo de toda a Horda Orc. Inferiores em tudo, estes cães são relegados a tarefas manuais: mineração corte de árvores e construção e manutenção de edifícios. Estes oprimidos escravos trabalham como animais de carga para agradar seus mestres.

Grunts (Grunhidores)

Os Orcs que se distinguem suficientemente na arte da guerra são treinados para serem Grunhidores e simbolizam o imperdoável espirito da Horda. Armados com machados e armaduras, eles estão preparados para lutar até a morte. Devotados à Horda e a seus clãs, tudo o que desejam é rastejar até os campos de batalha e morrer de forma sangrenta rodeados pelos corpos de seus inimigos.

Troll Axethrower (Lançadores de Machado Troll)

Tendo sofrido anos nas mãos dos Humanos, dos Anões e dos Elves, os Lançadores de Machado valeram-se do aparecimento da Horda para, aliados a ela, vingarem-se dos seus inimigos. Mais ágeis do que os Orcs, os Trolls usam seus machados e suas táticas de guerrilha para dizimarem seus inimigos. Entre suas qualidades estão a velocidade, a agilidade e o alcance de suas armas que podem derrubar até inimigos alados.

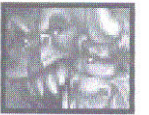
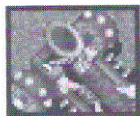
Troll Berserkers (Troll Furiosos)

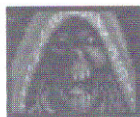
Resultado de estranhas experiências com substâncias químicas desenvolvidas pelos Goblins Alquimistas, os Furiosos, são uma raça sanguinária dedicada exclusivamente ao aniquilamento total dos Elves, seus odiados inimigos. Incomparáveis no campo de batalha, os Furiosos são maiores e mais fortes do que os outros Trolls transformando-se em um verdadeiro ciclone de morte e destruição.

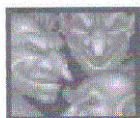
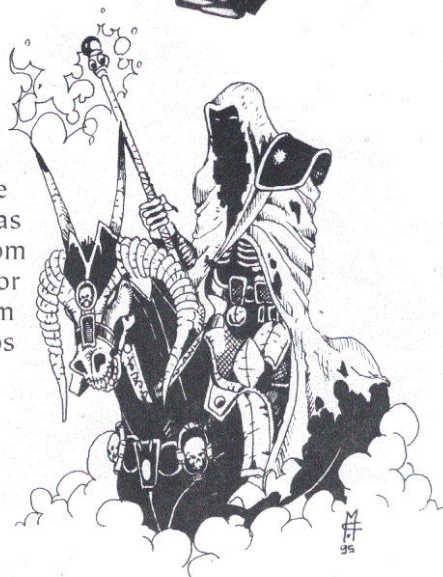
Ogres (Ogros)

Estes monstros de duas cabeças são aliados dos Orcs, trazidos por Gul'dan através do Portal depois da Primeira Guerra para evitar as desnecessárias batalhas entre os diferentes clãs da Horda. Sua inteligência é inferior até à dos Peões e suas duas cabeças estão em constante conflito. Sua força e resistência física sobrenatural, contudo, os transformam em terríveis soldados.

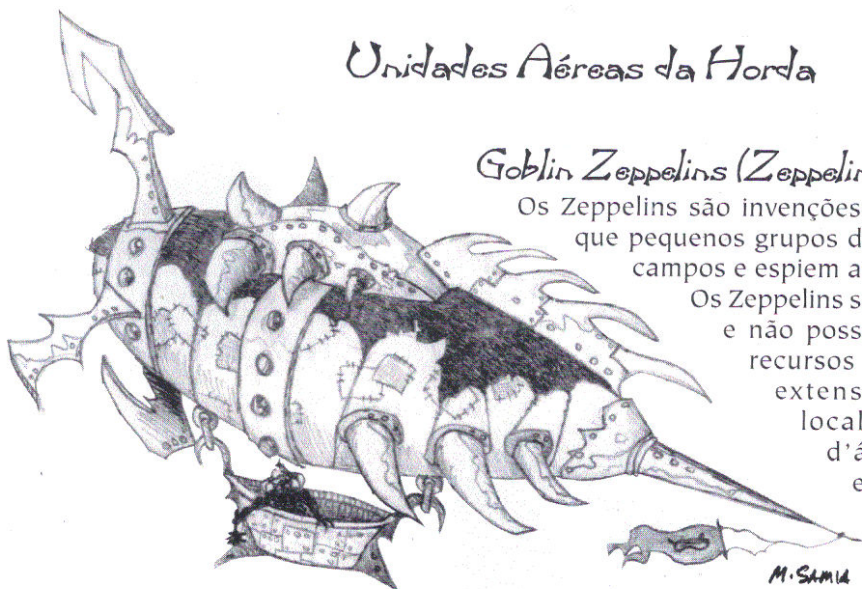
Ogre-Magi (Ogros-Magos)

Originalmente um grupo pequeno de guardiões, estes leais Ogros foram transformados por Gul'dan em maliciosos feiticeiros. Distorcendo a magia dos Elves de Runestone, em Caer Darrow, Gul'dan infundiu habilidades mágicas de feiticeiros mortos há muitos anos nos corpos destes Ogros. Assim é que, antes imbecis de físico avantajado, os Ogros-Magos agora podem lançar magias fatais contra qualquer idiota que se interponha em seu caminho. Traiçoeiros e maliciosos, eles servem à Horda como bem querem.

Catapult (Catapulta)

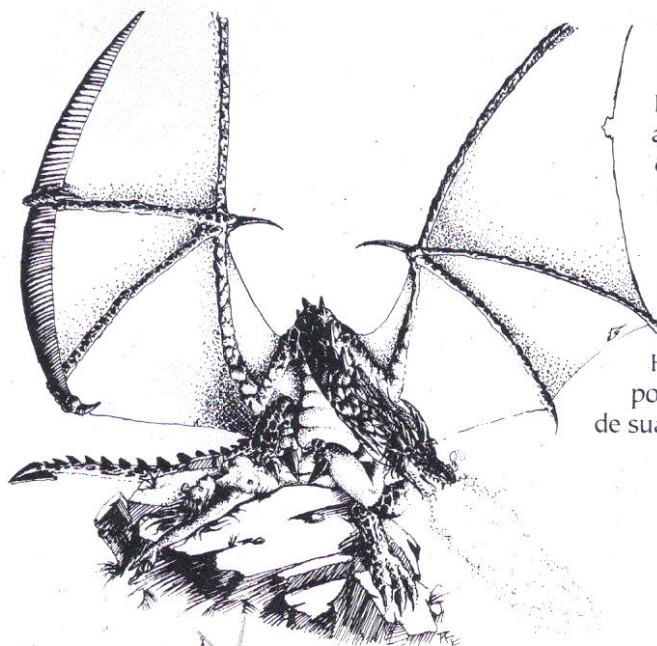
Possuem pontiagudos chifres cobertos com sangue daqueles infelizes que se colocaram em seu caminho. A mera visão das Catapultas se aproximando é bastante para fazer os inimigos correrem de desespero e medo. Estas máquinas desengonçadas lançam balas incendiárias que explodem no impacto. Seu poder destrutivo as faz temidas e respeitadas em toda a nação.

Death Knights (Cavaleiros da Morte)

Criados por Gul'dan para substituir os Feiticeiros assassinados e formados de partes despedaçadas de cadáveres dos Cavaleiros de Azeroth, estas abomináveis criaturas foram injetadas com as essências etéreas do Conselho da Sombra. Reforçados com energias mágicas retiradas dos Necrólitos executados por Gul'dan, os Cavaleiros da Morte têm à sua disposição um arsenal de magias necrômanas que trazem morte certa aos inimigos da Horda.

Goblin Sappers (Terroristas Goblin)

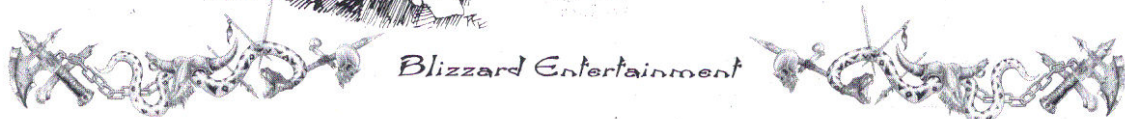
Estes traiçoeiros Goblins são cónhecidos por seu insaciável apetite por destruição. Armados de explosivos extremamente potentes e perigosos, estes seres, apesar de imprevisíveis e insubordinados, tornaram-se necessários aos planos da Horda porque podem facilmente arrasar edifícios e depósitos de armamentos inimigos.

Unidades Aéreas da Horda

Goblin Zeppelins (Zeppelins Goblin)

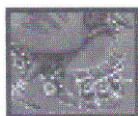
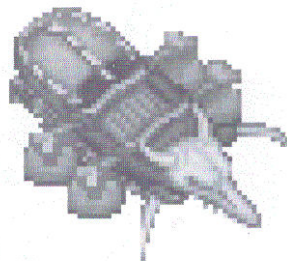
Os Zeppelins são invenções criativas que permitem que pequenos grupos de Globins sobrevoem os campos e espiem as posições dos inimigos. Os Zeppelins são pesados, desajeitados e não possuem armamento. Seus recursos aéreos, linha de visão extensa e capacidade de localizar unidades dentro d'água (ou no ar); no entanto, os tornam parte integrante da rede de espionagem da Horda.

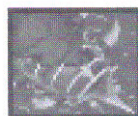
M. SAMIA

Dragons (Dragões)

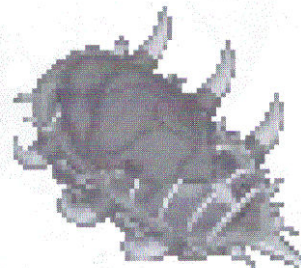
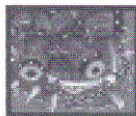
Nativos da área norte de Azeroth e reclusos por natureza, os Dragões tinham tido contato limitado com seus vizinhos terrestres até que Rend e Maim, os Chefes do clã back tooth Grin, arquitetaram o Rapto da Rainha Alexstraza pelo clã Dragonmaw. A captura de sua rainha forçou estas criaturas majestosas a se submeterem aos Dragonmaw, que agora treinam as novas gerações de Dragões para matar os inimigos da Horda.

Os Dragões são a mais poderosa força da Horda, pois seu intelecto é desenvolvido, seus poderes são destrutivos e as chamas lançadas de suas bocas são devastadoras.

Unidades Navais da Horda

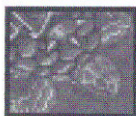
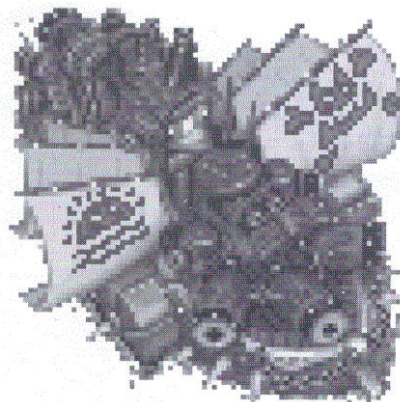
Oil Tanker (Petroleiro)

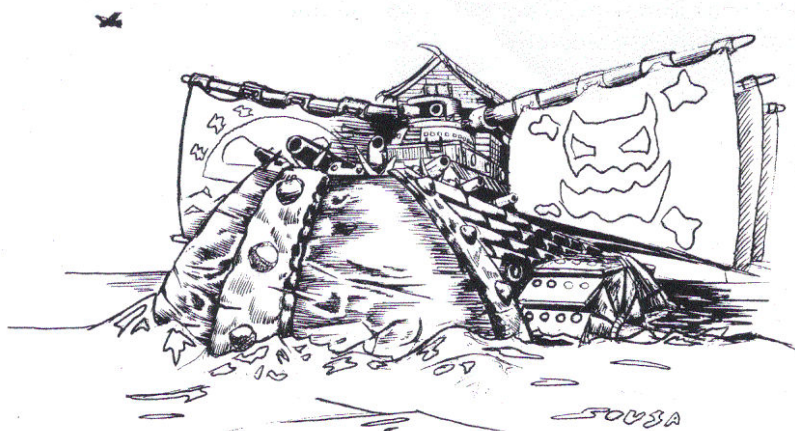
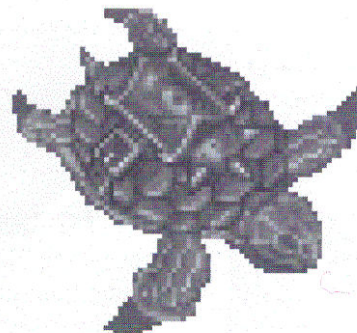
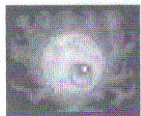
Os Petroleiros Orc são muito rústicos visto que seu objetivo é transportar carga e não armas ou tropas. O Petroleiro é pouco mais que um monte de madeira, ossos e espaços vazios para estocagem. Tripulados por um grupo de Orcs pouco mais capazes que os Peões, estes navios levam apenas carga e nenhum armamento. A tripulação se ocupa de construir plataformas e transportar óleo para as refinarias.

Troll Destroyer (Destróier Troll)

Estes barcos são rápidos e feios, desenhados para atravessar a frota inimiga e causar danos em embarcações inimigas e sem suporte aéreo. São tripulados por selvagens Trolls ansiosos por entrar em combate contra os navios de guerra da Aliança e sedentos por atacar os Detróiers Elven.

Transports (Transportadores)

Transportadores são barcaças lentas e avantajadas, cuja missão é levar as tropas de um lado ao outro dos rios e lagos. Os Transportadores dependem de suas armaduras mágicas para defendê-los do fogo inimigo. Embora a Horda defenda seus Transportadores com destróieres e outros barcos, muitas vezes as tripulações dos transportadores navegarão diretamente de encontro a uma frota inimiga para levar as tropas ao seu destino.

Ogre Juggernaught (Fortalezas Flutuantes Ogros)

Estes navios gigantescos de guerra são o principal armamento da armada da Horda. Pesadamente armados e blindados, os Juggernaughts são, na verdade, fortes flutuantes, que, embora não sejam tão rápidos como os navios de guerra Troll, constituem os maiores instrumentos de destruição das forças navais da Horda.

Embora não tão rápidas quanto os navios de guerra dos Trolls, estas embarcações passaram a ser temidas nos mares de Azeroth pela destruição que causam na Aliança.

Giant Turtles (Tartarugas Gigantes)

Nativas dos mares do sul, estas tartarugas foram capturadas pelo clã Stormreaver, dopadas com maciças doses de magia e usadas como submarinos pelos Orcs, que montam unidades impermeáveis em suas costas. Quando submersas, as tartarugas podem se aproximar das frotas inimigas sem causar suspeitas e informar à Horda sobre a localização do inimigo. Os Goblins que as controlam dedicam-se a lançar contra os inimigos cilindros de químicos inflamáveis que despedaçam mesmo a armadura mais forte.

Magias dos Ogros-Magos

Eye of Kilrogg (Olho de Kilrogg)

O Ogro-Mago cria uma aparição flutuante que se parece com um olho fora do corpo. Este olho flutua até o acampamento inimigo, de onde ele transmite a visão e todas as informações a respeito da localização do inimigo para quem o lançou. Depois de algum tempo, este olho, que recebe o nome do líder do Clã Bleeding Hollow, desaparece.

Bloodlust (Sede de Sangue)

Esta magia é usada para causar uma insaciável sede de sangue nos guerreiros, transformando-os, assim, em selvagens descontrolados que trazem mais destruição aos inimigos do que normalmente poderiam. Embora este encanto não tenha efeitos permanentes, muitas vezes leva os Orcs, de natureza já sanguinária, à loucura completa.

Runes (Runas)

Quando os Ogros-Magos lançam as antigas Runas, eles criam uma armadilha fatal para quem quer que caia nelas. Quando as Runas explodem, causam danos enormes àqueles que estão sobre elas ou ao seu redor. Aqueles que forem cuidadosos avistarão as Runas quando estiverem se aproximando delas. As forças caóticas que compõem este encanto não distinguem entre amigo ou inimigo, matando igualmente aos dois. Tenha cuidado, pois até mesmo se aproximar destas Runas pode ser perigoso - já que quando o dwoemer dissolve, elas explodem como se a magia tivesse sido ativada.

Magias dos Cavaleiros da Morte

Touch of Darkness (Toque de Escuridão)

Ao envolver suas clavas com a essência negra de Hel, os Cavaleiros da Morte retiram energias vitais daqueles contra os quais lutam. Sua habilidade de descarregar estes encantos a curta distância os transforma numa verdadeira ameaça. Embora os efeitos desta magia sejam abomináveis para os seres vivos, esta magia é uma das menos poderosas do arsenal dos Cavaleiros.

Death Coil (O Funil da Morte)

Esta variação do Toque de Escuridão consiste na criação de um campo de energia negra que drena a força vital de qualquer um que entre em contato com ele. Esta força vital é depois consumida, reabastecendo de energias aquele que estiver encantado. Tal e qual o abraço da morte, este encanto pode ser benéfico...para quem souber controlá-lo.

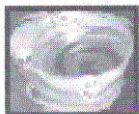
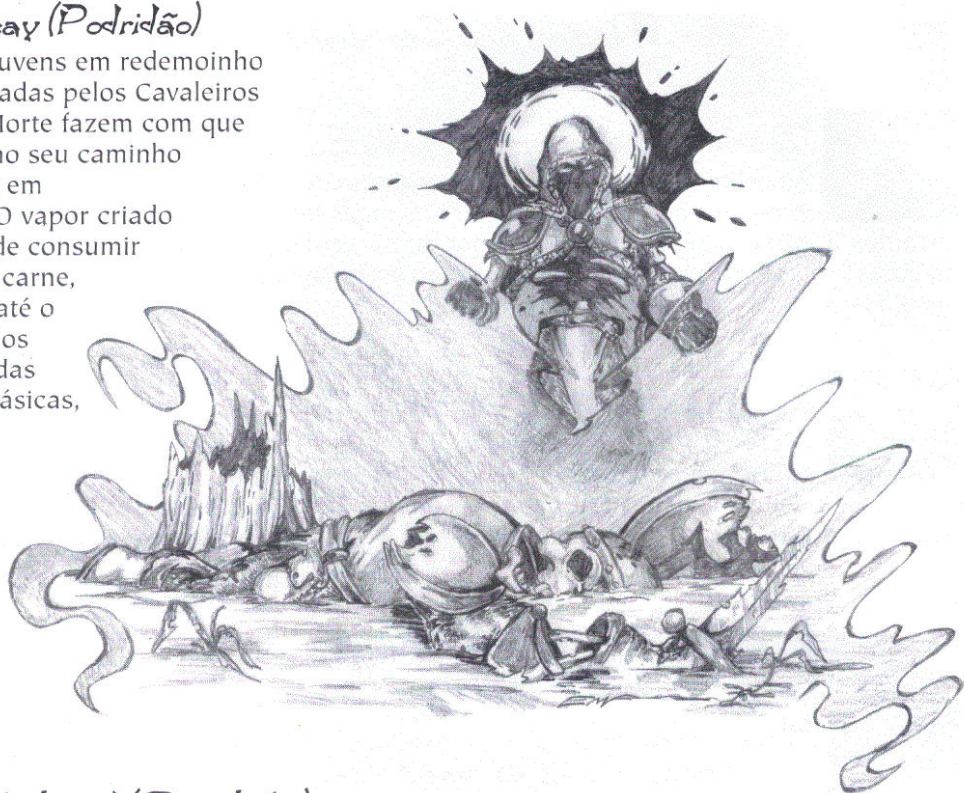
Haste (Velocidade)

Aumentando através da magia a velocidade com que os corpos produzem energia vital, o feiticeiro aumenta dramaticamente a velocidade do encantado, o que é uma grande vantagem no campo de batalha. O efeito desta magia, contudo, não é duradouro.

Unholy Armor (Armadura Profana)

Esta antiga magia Necrômana transforma a força vital do recipiente numa fantasmagórica armadura. A armadura, por sua vez, absorve qualquer ataque dirigido contra quem a esteja usando.Quando a magia acaba, termina também a invulnerabilidade.

Decay (Podridão)

As nuvens em redemoinho evocadas pelos Cavaleiros da Morte fazem com que tudo que esteja no seu caminho apodreça e entre em decomposição. O vapor criado por Podridão pode consumir qualquer coisa - carne, osso, madeira e até o mais resistente dos metais. Carregadas de substâncias básicas, estas nuvens se difundem rapidamente deixando apenas um rastro de destruição.

Whirlwind (Torvelinho)

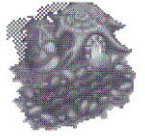
Esta concentração dos ventos do submundo lança tudo o que encontra no caminho a grandes distâncias e com grande violência. Ossos se quebram e velas se rompem com as tempestades deste vento poderoso. Além disto, quando os ventos uivam, aqueles que estão aprisionados no Torvelinho não podem ouvir os comandos que lhes são dados, tornando-se vítimas indefesas até que a magia se desfaça.

Raise Dead (Ressurreição)

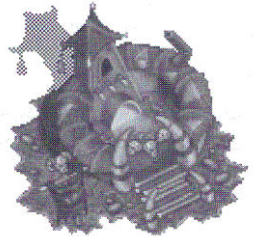
Esta mágia negra é o legado final dos Necróticos Orcs destruídos pouco depois da Primeira Guerra. Os Cavaleiros da Morte podem dar vida aos corpos dos recém-mortos e depois dar ordens a estas monstruosidades para que ataquem seus inimigos. Esta magia é a peça-chave do poder dos Cavaleiros da Morte, pois serve para reforçar as forças da Horda com numerosos exércitos de Mortos-Vivos.

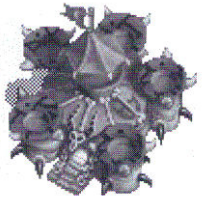
Edifícios Orc

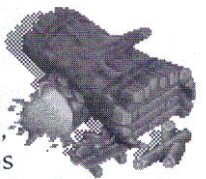
Pig Farms (Fazenda de Porcos)

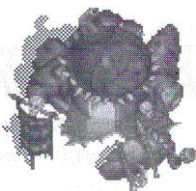
As fazendas fornecem os mantimentos necessários tanto para o trabalho escravo como para os guerreiros. Sem alimentos suficientes, não se pode adquirir novas unidades. A dieta básica dos Orcs, assim como dos Troll e Ogros, é carne fresca.

Para satisfazer sua dieta, eles aprisionam porcos-do-mato e os criam para o matadouro. Os porcos-do-mato, abundantes na região, são assados em grandes fogos abertos e servidos às tropas cansadas, junto com galpões de Bloodmead.

Great Hall (Mansardas)

Estas estruturas servem para propósitos distintos. Os peões, por exemplo, como não têm condições para combate, são treinados aqui para suas tarefas manuais de conserto, construção e coleta. Aqui também se juntam as matérias primas para serem processadas e redistribuídas. As Mansardas também são um ponto de reunião e um centro de comando. Quando os povoados alcançam maior prosperidade e exigem defesas mais fortes, as mansardas podem ser reforçadas e transformadas em cidadelas.

Barracks (Quartéis)

O mais reverenciado dos edifícios Orcs é o Quartel. Aí se dá o treinamento para batalha dos Orcs, dos Trolls e das tropas Ogras. O som das espadas se chocando e os gritos de guerra dos Lançadores de Machados Troll são escutados desde o raiar do dia, o que lembra permanentemente a mentalidade guerreira da Horda.

Troll Lumber Mill (Serraria Troll)

Esculpida do tronco de uma antiga árvore Ironwood, a Serraria é uma parte vital do processo de refinamento de madeira da Horda. Tendo vivido nas florestas por várias gerações, os Trolls inventaram um método original: eles aplicam um solvente inflamável nas árvores e com isto matam ou enfraquecem grande número de árvores. Os Trolls, que sempre tiveram uma habilidade rara de lançar machados, continuam a aperfeiçoar suas armas e também suas habilidades. Os Trolls Furiosos também freqüentam a floresta Ironwood, onde digerem as poções que lhes são dadas pelos Alquimistas. Estas poções fazem com que os Trolls possam lançar seus machados a enormes distâncias. Diz-se também que as poções apressam o período de recuperação das feridas. Este processo de regeneração é um dos mais inacreditáveis poderes dos Furiosos.

Blacksmith (Ferraria)

Os Orcs que vivem e trabalham nas Ferrarias são heróis de guerra. Como eles compreendem o valor de um aço resistente, estão sempre ocupados em desenvolver novos métodos e técnicas para melhorar a qualidade das armas. O aço forjado por eles é essencial para a construção das devastadoras Catapultas e suas habilidades também auxiliam na construção de máquinas usadas para melhorar a precisão e a potência das catapultas.

Watch Tower (Torre de Observação)

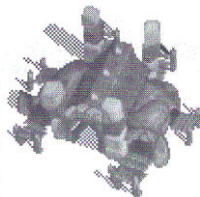
Vigia

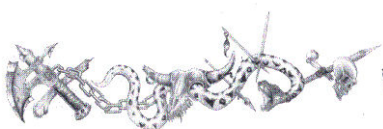
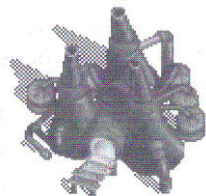
Guarda

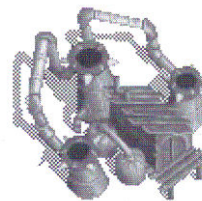
Canhão

Erguidas acima das árvores, as torres parecem cabanas primitivas trançadas com ossos de animais e presas gigantescas. Estas torres são de muita utilidade, apesar de sua aparência, na localização das tropas Humanas, tornando-se valiosas unidades de defesa de qualquer povoado Orc. A estas unidades se pode acrescentar lançadores de projéteis mortíferos ou chuvas de explosivos.

Shipyard (Estaleiro)

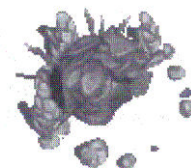
Embora sejam pouco mais que uma combinação de pedras, madeira barata e cimento, os Estaleiros Orc são, talvez, os mais importantes recursos do esforço bélico dos Orc. Aí se constróem Navios, Transportadores e Petroleiros. Os Estaleiros são, portanto, a conexão vital entre todos os clãs espalhados em Lordaeron. Operadas por Orcs indolentes e preguiçosos, estas unidades também possuem capacidade de refinar petróleo, embora de forma rudimentar.

Foundry (Fundições)

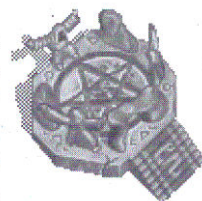
Famosas pelas três chaminés que as circundam, as Fundições são indispensáveis na criação das placas blindadas fenomenais que se encontram nos maiores navios de guerra dos Orc: as Fortalezas Flutuantes. As Fundições são inacreditavelmente escuras e o calor é sobrenatural. O ar é pútrido e denso de fumaça e fuligem, o que faz com os Orcs se sintam em casa quando lá chegam. O calor emana de todas as aberturas do prédio quando o aço em ebulição é entornado nas formas para fazer canhões, e o som das chapas sendo marteladas para fazer as placas blindadas ecoa por toda a costa.

Oil Refinery (Refinarias de Petroleo)

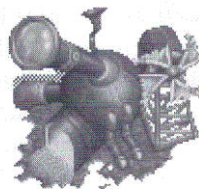
As refinarias utilizam grandes tubulações em forma de arco que bombeiam Petróleo dos navios para os tanques de contenção. Construídas na beira-mar, as Refinarias estão sob constante ameaça de ataques vindos do mar. Por isto, a presença de navios de guerra nas imediações é uma constante, já que as refinarias precisam de muita proteção.

Stronghold (Fortaleza)

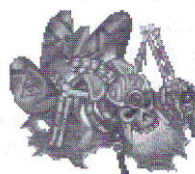
As torres maciças das Fortalezas são um lembrete constante para os Orcs do quão poderosos e dominantes eles são. Como centro dos povoados dos Orcs, as Fortalezas processam recursos minerais da mesma forma que as Mansardas. Estes prédios intimidadores de aço e pedra são construídos de forma a funcionar como barreiras contra ataques inimigos. Caso as necessidades assim determinem, as Fortalezas podem ser melhoradas e equipadas para tornarem-se um Forte.

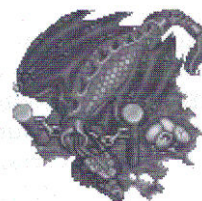
Ogre Mound (Colina Ogra)

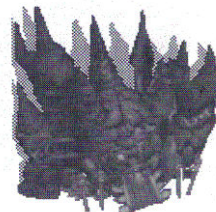
Quando o treinamento nos rudimentos de combate termina nos quartéis, os Ogros se reúnem nestas rústicas construções de pedra para aperfeiçoarem sua resistência, força e agilidade. Estes titãs de duas cabeças aumentam sua força envolvendo-se em competições para carregar e esmagar gigantescas rochas. Isto serve para aumentar sua prodigiosa força e aqueles que escapam com vida acabam, na certa, mais ágeis. Nem mesmo os imbecis peões se atrevem a se aproximarem destes locais, pois grandes lascas de pedras voam para todas as partes e, comumente, racham as cabeças dos visitantes desavisados.

Altar of Storms (Altar das Tempestades)

Esculpido nas pedras Runas de Caer Darrow, o altar das Tempestades invoca energias negras e arcanas através das figuras de bronze que se elevam sobre ele. Estas energias, perdidas quando os Magos Orc foram destruídos por Doomhammer, são usadas agora para criar os poderes dos Ogros-Magos. É aqui que os Ogros-Magos são imbuídos com as novas magias e habilidades que os ajudam em sua luta contra a Aliança. Os demais membros da Horda evitam se aproximar destes altares, já que as energias que emanam de suas frias superfícies são pouco saudáveis.

Goblin Alchemist (Globin Alquimista)

Os brilhantes e maníacos Goblin Alquimistas são mestres dos químicos voláteis, dos explosivos e dos estranhos engenhos mecânicos. Inventores dos Zepelins que voam sobre a Terra e das cabinas à prova d'água que se atrelam aos cascos das Tartarugas Gigantes escravizadas: os Globins desafiam a própria natureza. Eles também criam os explosivos devastadores usados pelos seus primos, os Goblins Terroristas. Os Alquimistas têm um prazer peculiar nestas atividades que poucos compreendem, mas todos na Horda respeitam o caos que eles criam.

Temple of the Damned (Templo dos Desgraçados)

Os Templos dos Desgraçados também conhecidos como *Grombolar*, ou Tripas do Gigante no idioma Orc, são lugares cabalísticos habitados pelos mortos. Criados por Gul'dan para moradia dos infames Cavaleiros da Morte, estes templos foram fundados com as carcaças petrificadas dos gigantes que habitavam o mundo original dos Orcs. Os labirintos subterrâneos dos Templos contêm corredores fétidos onde os Cavaleiros da Morte estudam sua necromancia depravada nos cadáveres de guerreiros roubados dos campos de batalha.

Dragon Roost (Ninho do Dragão)

Aqui, acorrentado com poderosas cadeias de aço, jaz o ser mais poderoso de toda Azeroth - Alextrasza, a Rainha dos Dragões. Capturada e drogada com poções criadas pelo clã Dragonmaw, o grande Dragão é mantido num estado de constante fraqueza e dor. Como escrava da Horda, a Rainha é vigiada constantemente, enquanto põe seus preciosos ovos. Os Dragonmaw criam seus filhos para lutarem pela Horda, matando-os quando eles se tornam poderosos demais para serem controlados.

Fortress (Fortes)

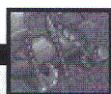
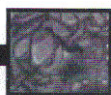
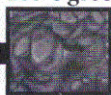
Centros econômicos e militares das maiores cidades Orc, os Fortes processam e estocam todo o ouro e a madeira que os Peões são forçados a colher. Protegidos por torres obsidianas esculpidas da própria terra, os Fortes são impenetráveis aos ataques das débeis forças humanas. Construídos pelos líderes Orc, os Fortes servem como proclamação do inevitável triunfo da Horda Orc sobre a Aliança.

Esquema da Interdependência das Unidades Orc

Peões — Mansardas

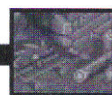
Grunhidores — Quartéis

Lançadores de Machado — Quartéis — Serraria

Trolls — Quartéis — Serraria — *O próximo nível em Cidadelas*

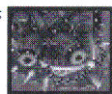
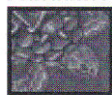
Catapulta — Quartéis — Serraria — Ferraria

Ogro — Quartéis — Ferraria — Colinas dos Ogros

Ogros-Magos — Quartéis — Ferraria — Colinas dos Ogros — *O próximo nível no Altar das Tempestades*

Goblin Aberrantes — Goblin Alquemista

Mago — Templo dos Desgraçados

Zepelin — Goblin Alquimista — Serraria

Dragão — Ninho do Dragão

Petroleiro — Estaleiro

Destroier — Estaleiro

Transportadores — Estaleiro — Fundição

Fortaleza Flutuante — Estaleiro — Fundição

Tartarugas Gigantes — Estaleiro — Goblin Alquemista

Esquema da Interdependência dos Edifícios Orc

Mansarda — *Exigida para* [Quartéis] *o próximo nível do Forte* — Cidadela — *Exigido para* [Serraria, Ferraria, Colina Ogros] *o próximo nível do Castelo* — Forte

Quartéis

Fazenda dos Porcos

Cidadela → Colina dos Ogros, Alquemista

Forte → Altar das Tempestades, Ninho do Dragão, Templo dos Desgraçados

Ferraria + Torre de Vigia → Torre do Canhão

Torre de Vigia + Serraria → Torre do Guarda

Serraria → Estaleiro

Estaleiro → Refinaria de Petróleo, Fundição

Parede

CRÉDITOS

Desenho do Jogo
Blizzard Entertainment

Produtores
Michael Morhaime, Samwise Didier, Patrick Wyatt

Produtor Executivo
Allen Adham

Desenhista Senior
Ron Millar

História & Desenho
Chris Metzen

Programação
Michael Morhaime, Patrick Wyatt, Jesse McReynolds, Frank Pearce, Bob Fitch

Programação do Cenário
Tim Thein

Programação de Instalação
Andy Weir

Programação Autoplay
Mike O'Brien

Arte 3D
Duane Stinnett, Justin Thavirat, Trevor Jacobs, Joeyray Hall, Matt Samia, Nick Carpenter, Micky Neilson, Brian Sousa, Dave Berggren, Roman Kenney

Arte
Samwise Didier, Dave Berggren, Nick Carpenter, Roman Kenney, Micky Neilson, Brian Sousa, Chris Metzen, Ron Millar, Justin Thavirat, Stu Rose

Produtor de Audio, Música & Efeitos Sonoros
Glenn Stafford

Vozes
Bill Roper, Glenn Stafford, Chris Metzen, Ron Millar, Tymothi Loving, Stu Rose

Desenho de Cenários
Ron Millar, Chris Metzen

Planejamento de Cenários
Eric Flannum, Ron Millar

Desenho & Planej. do Manual
Robert Djordjevich, Bill Roper, Chris Metzen, Ron Millar, James Phinney

Arte do Manual
Chris Metzen, Samwise Didier, Eric Flannum, Roman Kenney, Micky Neilson, Stuart Rose, Ron Millar, Dave Berggren, Brian Sousa, Duane Stinnett, Nick Carpenter, Trevor Jacobs, Collin Murray, Matt Samia, Justin Thavirat

Diretor de CQ
Shane Dabiri

Analista Senior
Tymothi Loving

Analistas
Robert "Mephistopheles" Bridenbecker II, Kamran Fotoohi, David "Big D" Hale, Vic Larson, Brian "Doc" Love, Adam "Zar" Maxwell, Chris Millar, Daniel Moore, Jorge Rivero, John Schwartz, James Shipley, Walter Takata

Assitência Técnica
Alan Dabiri

Gerente
Christina Cade

Relações Públicas
Linda Duttenhaver, Susan Wooley

Marketing
John Patrick, Steve Huot, Kathy Carter, Mark Polcyn

Vendas Internacionais
Ralph Becker, Florian Mueller, Chris Yoshimura

Vendas U.S.
Todd Coyle

Fabricação
John Goodman, Tom Bryan

Agradecimentos
Scoop, Annie Liu, Jeff Kyser, Rhonda Michelle, Ed Ka-Spel, caffiene (without which...), Sketchead Sign, Rider, Big Daddy Ogre, Salty Dog and the Anvil Chorus, Frazetta Woman Dar, Gretchen Witte, Lisa Pearce, Samantha, Whiskers, Ted Spellman, Aaron Daluiski, Sting, 1995 UCLA Hoops, The Dallas Cowboys, Brazil 2001, Elizabeth Millar, Tim and Prin, Carrie, Rich, Shannon Reagan, Jabe and friends, The Poxy Boggards, The King, Team Hamro, the mighty Thor, Ray the Soda Guy, Brendan Allison, Michaele S. Bialon, Brita and Ruth, Dunsel Training Institute, Vladimir Pufkin, Bunny and Doug, Paul and Alinda, Paul and Renae, David Jefferson, The S.F. 49'ers, The Letter M, Nine Inch Nails, —surfing — James E. Anhalt III (can we drive the Ferrari now?)

Agradecimentos Especiais a Bob e Jan Davidson